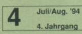
ATARI magazin


4 Juli/Aug. '94 4. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Game
Doc Wires Solitair

* NEU * NEU *
SAWFISH PD # 1 - 3

FEZ-A-BIT: Neues von der Atari-Messe in Berlin

Commodore am Ende???

Spiele auf Modul

Rescue on Fractalus
Final Legacy
Galaxian
Ballblazer
Hardball

Tips & Tricks

Deutsche Tastatur
FloatPoint Routinen

Workshops

TextPro+
Programmiersprachen



NEU: MULTIPAD 3 von Portronic



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Lieber Atari Freund,

zunächst einmal eine gute Nachricht - 80% von Euch haben für das 2. Halbjahr Ihr Abonnement verlängert.

Jetzt aber eine wirklich ganz schlechte Nachricht - 20% haben nicht verlängert.

Meine Vermutungen haben sich also bestätigt, daß sich jedes halbe Jahr 20% der User von Ihrem Atari verabschieden. Das ist eindeutig zu viel - und jetzt kommt es wirklich auf jede Bestellung an.

Also ran an die Bestellscheine, an günstigen Angeboten mangelt es auch in dieser Ausgabe nicht.

Auch mein Wunsch, daß sich das Blatt nach meinem Aufruf "Keine Illusionen mehr!!! - oder doch?" zum positiven wenden würde, ist im Sand (oder wo auch immer) verlaufen.

Aber wir wollen den Kopf noch nicht hängen lassen, und vielleicht können ja 80% verbliebene User hundertprozentig zusammenhalten.

Daher finden alle User, die noch nicht das PD-MAGazin und Syzygy abonniert haben, in dieser Ausgabe einen speziellen Brief - Greifen Sie jetzt zu, später ist es zu spät.

Natürlich haben wir trotz aller Sorgen um die Zukunft wieder auf 56 Seiten ein interessantes ATARI magazin zusammengestellt.

Unser Jubiläumsangebot (siehe Seite 19), das doch von einigen gerne genutzt wird, verlängern wir erneut. Schließlich ist ja das ganze Jahr 1994 Jubiläumsjahr.

Außerdem finden Sie auf der Seite 6 wieder absolut preisgünstige Sommerangebote, die zum Teil auch in dieser Ausgabe aktuell vorgestellt werden.

Ich möchte mich noch bei allen bedanken, die beim letzten Preisausschreiben gemeint haben es handle sich bei der Karikatur um Clint Eastwood. Das ist leider falsch, aber eine große Ehre für mich.

Nun wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit dem neuen Magazin und verbleibe bis zur nächsten Ausgabe

Mit freundlichen Grüßen Ihr

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Trotz Fußballweltmeisterschaft, Wimbeldon und was der Sommer noch alles so mit sich bringt, hoffen wir auf Ihre aktive Mitarbeit. Also ran an den Computer. Wir warten auf Ihre Beiträge für das ATARI magazin.

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. August

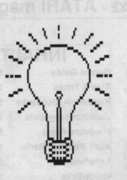
Beachten Sie bitte die Seiten

6 (Sommerangebote)

19 (Jubiläumsangebote)

47 (Raus-Raus-Aktion)





GUIDE

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Snokie

$a8 Lives

Sidewinder II

$607b Lives

Saper

$22fc Lives

$22fb Level

Vanguard

$666 Lives

Vegas Jackpot

$5c63 Cash

$5c64 Credits

Warhawk

$62 Stufe der Zerstörung

$62,A unzerstörbar

Wenn bei diesem Spiel die Belohnung in Form von Punkten ausgezahlt wird, muß mit dem Freezer die Zerstörung auf 8 gesetzt werden, es sei denn, man will stundenlang Punkte kassieren ;)

Xagon

$2c Lives

Yogi's Great Escape

$8ae auf 1 setzen !

Adax

$1A45,xx Energie

$37BF-$37C1,EA / $30E7-30E8,EA / $30F8-30F9,EA / $1DAB - 1DAD,EA

Unsterblichkeit, außer Wasser

Kult

$4E78, Leben (max. 99)

Vicky

$95AD - $95AE,EA unendlich Leben

Captain Gather

$2984, Leben

$2B42-$2B44,EA unendlich Leben

$35F1-35F3,EA / $3600-$3602,EA unendlich Zeit

Goldhunter

$00B0, Leben

$6BF6,EA / $6C0B,EA unendlich Zeit

Bank Bang

$00D7, Leben (max. 99)

$3C0F-$3C10,EA unendlich Leben

Action Biker

In diesem Spiel mußt Ihr auf folgenden Straßen folgende Dinge in folgender Reihenfolge einsammeln:

Hauptstraße - Crash Helmet
Hinter Tankstelle - Riding Leathers
Hinter Hochbahn - Highway Code Book
Im Baugelände - Gear Box
Neben Hochbahn im Gatter - Gloves
Hauptstraße - Headlamp
Neben der Rennstrecke - Petrol Gauge
Am großen See - Large Fuel Tank
Im Gatter hinter dem Baugelände - Tool Box
Neben der Hochbahn - Mudguards
Im Gatter neben der Rennstrecke - Sunglasses
In der Hochbahn - Fairings
Im Gatter bei der Hauptstraße - Can Of Pop
Im Baugelände - Visor

Im Gatter neben der Hochbahn - Exhaused Pipe

Im Spring-Gatter - Power Brakes

Beim kleinen See - Speedometer

Im Baugelände - Brake Lamp

Am großen See - Oil Can

Im Baugelände - Turbo Charger

Im Spring-Gatter - Cooling Fins

Hinter der Tankstelle - Indicators

Auf der Hochbahn - Mirror

Auf der Hochbahn - Two Tone Horn

Im Baugelände - Reflectors

Neben der Hauptstraße - Road Map

Hinter dem Baugelände - Electric Starter

Auf der Hochbahn - Lunchbox

Neben der Rennstrecke - CB-Radio

Im Baugelände - Go Faster Stripes

Neben der Tankstelle - Waterski

Am großen See - Fire Extinguisher

Im großen See - Fog Lamps

Im Baugelände - Stop Watch

Im Gatter neben der Rennstrecke - Moto-Cross-Tyres

Im Baugelände - Personal Hi-Fi

Im großen See - Electronic Ignition

Im kleinen See - Rev. Counter

Im Spring-Gatter - Windshield

Auf der Insel - Ticket For Drag Race

Damit erhälst Du die Erlaubnis, am Drag Race teilzunehmen, das auf der Rennbahn stattfindet.

Lösungshilfe zu Vicky

Ziel dieses Spieles ist es, alle Gegenstände aufzusammeln und dann zum Ausgang zu gelangen.

Jede Gestalt die sich bewegt kann erschlagen werden. Hin und wieder bekommt man dafür eine Münze. Um diese aufzusammeln einfach darüber stehen und kurz warten.

Um Gegenstände aufzusammeln stellt man sich über den Gegenstand und hält den Joystick schräg nach unten links (rechts) und drückt kurz den Feuerknopf.

Wichtig: Während man den Feuerknopf drückt und wieder losläßt, unbedingt den Joystick nach unten links (rechts) gedrückt lassen, da sonst der Gegenstand nicht aufgesammelt wird. Wurde ein Gegenstand aufgenommen, wird er auf dem Bildschirm unten rechts angezeigt.

Kann man einen Gegenstand nicht nehmen, so erkennt man dies am kurzen Verharren aller Gestalten.

Hilft dir das weiter, so versuche jetzt mal ob Du weiterkommst. War Dir bis hierher schon alles bekannt, dann lies weiter.

Maximal lassen sich 4-5 Gegenstände nehmen. Der Helm, die Schriftrolle und das Buch haben Sonderfunktionen.

Nimmt man den Helm, ist man für einige Zeit unverwundbar, erkennbar an der "Aura" von der man umkreist wird. Allerdings kann man für diese Zeit keine der feindlichen Gestalten erschlagen und bekommt somit auch keine Münzen. Also Helm erst nehmen wenn man einige Münzen (ca.10) gesammelt hat.

Hat man die Schriftrolle so kann man das ganze Labyrinth zur Orientierung sehen. In diese Übersicht kommt man, indem man auf einem freien Platz steht und das gleiche Prinzip anwendet wie beim Aufsammeln eines Gegenstands. Also Joystick nach links unten halten und kurz Feuerknopf drücken. Jede Übersichtsanwahl kostet eine Münze, um also überhaupt in die Übersicht zu gelangen braucht man mindestens eine Münze.

Das Buch stellt einen Teleporter dar. Es kann allerdings nur eingesammelt werden, wenn man die Schriftrolle schon besitzt. Für jedes Teleportieren werden zwei Münzen abgezogen, diese muß man also zuerst einmal haben. Wenn man nun den Teleporter benutzen will, muß man auf einen freien Platz gehen, den Joystick nach links unten halten und den Feuerknopf drücken (das kennen wir ja schon). Nun erscheint unter den Symbolen ein kleiner Strich mit dem man auswählen kann, ob man den Teleporter will (=Buch) oder die Übersicht (=Schriftrolle).

Hat man das richtige Symbol angewählt - in diesem Fall das Buch - Feuerknopf drücken. Nun erscheint wieder das ganze Labyrinth wie in der Übersicht, nur mit dem Unterschied, daß man sich bewegen kann. Hat man sich an die Stelle gesetzt, an die man gerne möchte, Feuerknopf drücken.

Mit einem Buch kann man sich fünf mal teleportieren. Weiß man, wo ein Gegenstand ist und möchte man sich dorthin teleportieren, undbedingt versuchen, sich niemals auf den Gegenstand, sondern neben ihn zu teleportieren.

Außer Helm, Schriftrolle und Buch gibt es noch zwölf andere Gegenstände, von denen immer zwei zusammen-

gehören, wobei die zwei Gegenstände die zusammengehören in einer bestimmten Reihenfolge eingesammelt werden müssen. Hat man mal einen Gegenstand eingesammelt, so muß auch der passende dazu gefunden werden. Hat man diesen gefunden, so verschwinden die beiden Gegenstände und man muß das nächste Paar suchen.

Sieht man einen Gegenstand, kann ihn aber nicht gleich mitnehmen, sollte man sich einen markanten Punkt, der sich in der Nähe befindet, merken. Sehr hilfreich ist dabei auch die Übersicht. Braucht man den Gegestand wieder, kann man sich einfach zu ihm hin teleportieren.

Eine Karte des Spiels zu erstellen bringt übrigens nicht viel, da das Labyrinth bei jedem Spiel neu gestaltet ist.

Wem diese Hilfe immer noch nicht reicht, der soll, nachdem er aber wenigstens einen Versuch gemacht hat das Spiel zu lösen, hier weiterlesen.

Die Gegenstände:

1. Feder	2. Vogel
1. Ring	2. Topf
1. Kerzenständer	2. Kuhkopfpfahl
1. Trog (Kanne, Vase)	2. Buddha
1. Wunderlampe	2. Drachen
1. Sanduhr	2. Maske (Gesicht)

Es muß immer zuerst der 1. Gegenstand und dann der 2. Gegenstand eingesammelt werden. Ansonsten ist die Reihenfolge egal.

Hat man alle Gegenstände eingesammelt, so muß man nur noch zum Ausgang, der sich ganz links unten im Labyrinth befindet, kommen.

Ich hoffe weitergeholfen zu haben.

Markus Dangel

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Alles QWERTY oder was?

Das Problem mit der Tastatur kennen nicht nur Vielschreiber: Der Atari hat keine deutsche, sondern die amerikanische Tastatur. Daß man über den eingebauten Zeichensatz fast alle deutschen Umlaute erreichen kann ist schon ein Lichtblick, andere Computer können das nämlich nicht von sich behaupten.

Mit einem kleinen Trick kann man jedoch zumindest einen einfachen Vertauschungseffekt erzeugen.

Fast jeder weiß, daß man über die Speicherstelle 764 einen Atari-spezifischen Tastaturcode abfragen kann. Die Verteilung der Codes erscheint dabei recht eigenwillig, sie ist es aber nicht.

Der Atari fragt die Tasten über ein Kreuzschema ab, wie dies auch PC-Tastaturen machen. Bis zu 64 Tasten können dabei abgefragt werden. Der ATARI hat allerdings nur 54 bzw. 58, wenn man die vergessenen Sondertasten mitrechnet.

Der dabei zurückgelieferte Scan-Code kann in 764 abgefragt werden. Wenn Bit 6 gesetzt ist, heißt dies, daß die Shift-Taste gedrückt wurde, ist Bit 7 gesetzt auch die Control-Taste.

Nun muß das Betriebssystem den Scan-Code noch in den normalen ASCII-Code umwandeln.

Zu diesem Zweck existiert im OS-ROM eine Umwandlungstabelle, genauer gesagt ab Speicherposition $FB51. Die Tabelle ist 3*64 also 192 Byte lang. Das Turbo-Basic-Programm kopiert diese Tabelle in die Page 6 und definiert die Tasten Y und Z neu. Auf diese Weise läßt sich mit einem geeigneten Zeichensatz sogar eine volle deutsche Tastatur erzeugen, was für Textverarbeitungen recht nützlich ist.

Florian Baumann

Listing: KEYTAB.TUR

```
10 REM ---------------------------
11 REM Tastaturspiele in Turbo-Basic
12 REM ---------------------------
100 CLS
110 ? "Dieses Programm vertauscht die"
120 ? "Belegung von Y und Z. Dies"
130 ? "geschieht durch Neudefinition"
140 ? "der Tastatur-Scan-Code-Tabelle"
150 ?
160 ? "Versuchen Sie es. Mit RETURN"
170 ? "wird die neue Tabelle aktiviert"
180 ?
200 REPEAT :GET KEY:PUT KEY:UNTIL KEY=155
300 ---------------------------
310 REM Variablen
320 ---------------------------
330 KEYDEFPTR=121:REM Zeiger auf Tabelle
340 KEYDEF=64337:REM Normale Tabelle
350 NEUTAB=1536:REM Neue Tabelle
360 ---------------------------
370 REM Alte Tabelle wird umkopiert
380 ---------------------------
390 MOVE KEYDEF,NEUTAB,192
400 ---------------------------
410 REM Scancode z = 23
420 REM "        Z = 83
430 REM "        y = 43
440 REM "        Y = 103
450 ---------------------------
460 POKE NEUTAB+23,ASC("y")
470 POKE NEUTAB+43,ASC("z")
480 POKE NEUTAB+87,ASC("Y")
490 POKE NEUTAB+107,ASC("Z")
500 ---------------------------
510 REM Neue Tabelle aktivieren
520 ---------------------------
530 DPOKE KEYDEFPTR,NEUTAB
540 ---------------------------
600 ?
610 ? "Nun probieren Sie es nochmal!"
620 REPEAT :GET KEY:PUT KEY:UNTIL KEY=155
630 ? "Mit einem geeigneten Zeichen-"
640 ? "satz koennen Sie so eine"
650 ? "Deutsche Tastatur, z.B. fuer"
660 ? "Textverarbeitung etc."
670 ? "erzeugen..."
680 END
```

EMS für XL/XE

Für die MEGARAM III scheint es kaum Software zu geben, bekannt sind mir lediglich das mitgelieferte Kopierprogramm und meine eigenen Versuche (s. vorletztes Heft). Liege ich da richtig? Wie dem auch sei, hier ist eine Anpassung meines EMS-Systems vom QUICK-magazin 12 an den 1M-Speicher.

Er müßte für jede Größe von Zusatzspeicher (eben Expanded Memory) nutzbar sein. Für 64K darf man als Bankwerte nur 0 bis 3 nehmen, für 256K 0 bis 15 und 0 bis 63 für das M. Pro Bank stehen 12K für ein QUICKcompilat zur Verfügung (ohne Runtimeteil gerechnet). Damit könnte man 12*63+20K = 788K mit Programmcode füllen, oder man installiert sich die 512K-Ramdisk mit dem Bibodospatchprogramm und hat dann immer noch 512K für Programme frei (Bankwerte 32 bis 63). Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Ältere Programme müssen die neuen Lade- und Manageradressen berücksichtigen, da eine klitzekleine Sprungtabelle dazugekommen ist. Für Erweiterungen, die nicht dem MEGARAM-Standard gehorchen, muß das Unterprogramm "BANKWAHL" modifiziert werden. Das neue Programm muß die Bankwerte 0 bis 63 zum Ausrechnen der zu setzenden Register nehmen, da diese Werte gespeichert werden, wenn ein Bankprogramm ein anderes aufruft.

Die Tippwütigen schreiben das Biboassemblerlisting ab, die anderen warten auf das nächste QUICKmagazin, das vielleicht im Herbst erscheinen wird.

Ich hoffe, ich mache einigen den Mund wässrig, sich der Sprache QUICK zu nähern Die Möglichkeiten, gute Programme zu schreiben, sind wirklich groß.

Rainer Caspary

EMS-Treiber

```
00010          .LI OFF
00020          .OR 1024
00030          .OF "D8:EMM1M.SYS"
00040 PORTB    .EQ $D301
00050 MTR      .EQ $5000
00060 SBANK    .EQ $D600
00070 PALT     .EQ 1022
00080 BANK     .EQ 1023
00090 ICCOM    .EQ $342
00100 ICADR    .EQ $344
00110 ICLEN    .EQ $348
00120 RUNTIME  .EQ $41   ;RT-START $4100
00130 CIOV     .EQ $E456
00140 ------------------------------------
00150 *        SPRUNGTABELLE
00160 TASK     JMP MANAGER
00170 LOAD     JMP LADEN
00180 ------------------------------------
```

```
00190 *        TASKMANAGER
00200 * SCHALTET DEN BANK-JOB EIN.
00210 * AUFRUF: CALL(BANK,0,0,1024)
00220 * BANKWERTE VON 0 BIS 63.
00230 MANAGER  TAX            ;RUFENDEN
00240          LDY ZG
00250          BNE .1
00260          STA BANK
00270          LDA PORTB
00280          STA KELLER
00290          JMP .2         ;BEREICH
00300 .1       LDA BANK
00310          STA KELLER,Y
00320          STX BANK
00330 .2       TXA
00340          INC ZG         ;EINKELLERN
00350          JSR BANKWAHL
00360          JSR MTR
00370          DEC ZG         ;UND WIEDER
00380          BNE .3         ;HERAUS
00390          LDA KELLER
00400          STA PORTB
00410          RTS
00420 .3       LDY ZG
00430          LDA KELLER,Y
00440          STA BANK
00450          JSR BANKWAHL
00460          RTS
00470 ZG       .HX 00
00480 ;------------------------------
00490 *        EMM1M-LADER
00500 * EIN KOMPLETTER FILE WIRD AUF
00510 * DIE BANK 0-63 GELADEN.
00520 * AUFRUF: CALL(KANAL,0,BANK,1027)
00530 * AM ENDE ENTHAELT Y DEN STATUS.
00540 * Y=255, FALLS KEIN QUICK-OBJ-
00550 * FILE VORLIEGT.
00560 LADEN    ASL
00570          ASL
00580          ASL
00590          ASL
00600          TAX
00610          STY BANK
00620          LDA #0    ; HEADER LESEN
00630          STA ICLEN+1,X
00640          LDA #6
00650          STA ICLEN,X
00660          LDA #PUFFER
00670          STA ICADR,X
00680          LDA /PUFFER
00690          STA ICADR+1,X
00700          LDA #7
00710          STA ICCOM,X
00720          JSR CIOV
00730          BMI .4
00740 * LOAD-FILE ?
00750          LDA PUFFER
00760          CMP #255
00770          BNE .3
00780          LDA PUFFER+1
00790          CMP #255
00800          BNE .3
00810 * QUICK-OBJ-FILE ?
00820          LDA PUFFER+2
00830          BNE .3
00840          LDA PUFFER+3
00850          CMP #RUNTIME
00860          BNE .3
00870 * ALLES KLAR! LAENGE BERECHNEN
00880          SEC
00890          LDA PUFFER+5
00900          SBC #RUNTIME
00910          STA ICLEN+1,X
00920          CLC
00930          LDA PUFFER+4
00940          ADC #1
00950          BCC .1
00960          INC ICLEN+1,X
00970 .1       STA ICLEN,X
00980          LDA #RUNTIME
00990          STA ICADR+1,X
01000          LDA #0
01010          STA ICADR,X
01020          LDA PORTB
01030          STA PALT
01040          LDA BANK
01050          JSR BANKWAHL
01060          JSR CIOV
01070          BMI .2
01080          TYA
01090          PHA
01100          JSR RETURN
01110          PLA
01120          TAY
01130 .2       LDA PALT
01140          STA PORTB
01150          RTS
01160 .3       LDY #255
01170 .4       RTS
01180 ; RETURN ERSETZT DEN QUICK-BEFEHL
01190 ; ENDMAIN DURCH EIN RTS
01200 RETURN   LDA #MTR ; MTRADRESSE
01210          STA 204
01220          TAX
01230          TAY
01240          LDA /MTR
01250          STA 205
01260 ANF      LDA (204),Y    ; ENDMAIN
01270          CMP ENDMAIN,X  ; SUCHEN
01280          BNE .1
01290          INX
01300          CPX #4
01310          BNE .2
01320          LDA 205        ; GEFUNDEN!
01330          STA 207
01340          LDA 204
01350          SEC
01360          SBC #3         ; RICHTIGE ADR.
01370          STA 206        ; BERECHNEN
01380          BCS .3
01390          DEC 207
01400 .3       LDA #96   ; RTS=96
01410          STA (206),Y
01420 .1       LDX #0
01430 .2       INC 204
01440          BNE .4
01450          INC 205
01460 .4       LDA PUFFER+5
```

```
01470          CMP 205    ;PROGRAMMENDE?
01480          BCC .5     ; JA
01490          BNE ANF    ; NEIN
01500          LDA PUFFER+4
01510          CMP 204
01520          BCS ANF    ; NOCH NICHT
01530 .5       RTS        ; JETZT ABER
01540 ENDMAIN  .DA #169,#1,#208,#252
01550 ; ENDMAIN=LDA #1 BNE 252
01560 BANKWAHL TAY
01570          AND #15
01580          PHA
01590          TYA
01600          LSR
01610          LSR
01620          LSR
01630          LSR
01640          STA SBANK
01650          PLA
01660          TAY
01670          LDA PORTB
01680          AND #35
01690          ORA BANKTAB,Y
01700          STA PORTB
01710          RTS
01720 BANKTAB  .HX CCC8C4C08C888480
01730          .HX 4C4844400C080400
01740 PUFFER   .BL 6
01750 KELLER   .HX 00
```

FloatPoint-Routinen

Jeder Assembler-Programmierer wünscht sich in einigen Situationen die Rechenroutinen des BASIC benutzen zukönnen. Die, die "Das Assemblerbuch" von P. Finzel besitzen wissen, daß sich diese Floatpoint(FP)-Routinen nicht im BASIC, sondern im OS des ATARI befinden. Leider wird nicht erklärt wie man sie benutzen kann.

Abhilfe schafft hier die QUICK-Library "MATH.LIB", sie enthält nämlich alle nötigen Informationen. Damit nun die FP-Routinen für jeden zugänglich werden, habe ich einige Makros zusammengestellt, die einen komfortablen Umgang mit den FP-Routinen ermöglichen.

Zu beachten ist, daß die Übergabe von Werten an das OS und zurück über die Zero-Page-Adressen \$d4-\$d9 und \$e0-\$e5 erfolgt, d.h. man sollte aufpassen, was für Werte oder Variablen man in diese Adressen legt.

Ein Wort noch zur Geschwindigkeit der FP-Routinen, durchschnittlich erreichen sie 1791 flop/s.

Daniel Pralle



Listing: FloatPoint Routinen

```
IFPAD   EQU $D9AA  Integer in FP
FPIAD   EQU $D9D2  FP in Integer
AFPAD   EQU $D800  ASC in FP
ADDAD   EQU $DA66  Addition
SUBAD   EQU $DA60  Subtraktion
MULAD   EQU $DADB  Multiplikation
DIVAD   EQU $DB28  Division

* Load Word
LDW     MACRO A,B
        LDA B
        STA A
        LDA B+1
        STA A+1
        MEND
* Load Word immediate
LDWI    MACRO A,B
        LDA #B
        STA A
        LDA #B:H
        STA A+1
        MEND

* Weist dem FP-A den Wert von FP-B zu

LDFP    MACRO A,B
        LDX #5
C@      LDA B,X
        STA A,X
        DEX
        BPL C@
        MEND

* Word in FP

IFP     MACRO FP,I
        LDWI 212,I
        JSR IFPAD
        LDFP FP,212
        MEND

* FP in Word

FPI     MACRO I,FP
        LDFP 212,FP
        JSR FPIAD
        LDW I,212
        MEND

* ASC in FP

AFP     MACRO FP,A
        LDA #0
        STA 242
        LDWI 243,A
        JSR $D800
        LDFP FP,212
        MEND
* Addition

FADD    MACRO S1,S2,E
        LDFP 212,S1
        LDFP 224,S2
        JSR ADDAD
        LDFP E,212
        MEND

* Subtraktion

FSUB    MACRO S1,S2,E
        LDFP 212,S1
        LDFP 224,S2
        JSR SUBAD
        LDFP E,212

* Multiplikation

FMUL    MACRO F1,F2,E
        LDFP 212,F1
        LDFP 224,F2
        JSR MULAD
        LDFP E,212
        MEND

* Division

FDIV    MACRO F1,F2,E
        LDFP 212,F1
        LDFP 224,F2
        JSR DIVAD
        LDFP E,212
        MEND
```

Daniel Pralle

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Hallo ATARI-Magazin Leser! Hier sind wieder ein paar Fragen, die sicher auch für viele unter Euch interessant sind:

Jakob Gajdzik aus VS-Schwennigen fragt, wie man eigentlich die Disketten auf beiden Seiten formatiert. Er hätte es ein dutzendmal probiert, mit verschiedenen Programmen und natürlich ausgestochenem Loch an der anderen Seite der Diskette, doch es käme immer Error 167 oder 173 oder 1 und bittet darum, zu verraten, wie das geht.

Antwort: Besitzer des älteren Laufwerks ATARI 1050 (zu denen ich auch gehöre) haben keine Probleme mit der zweiseitigen Formatierung, da diese Diskettenstation das Loch nicht abfragt. Genau das tut aber das neue Laufwerk XF 551. Warum das so ist, weiß offenbar keiner. Tatsache ist jedoch, daß mit einer normalen XF 551 das Formatieren der Rückseite nicht möglich ist. Es soll aber beim AMC-Verlag einen kleinen Hardwarezusatz geben, der dies ermöglicht. Frage dort mal nach.

Thomas Herscheid aus Berg. Gladbach hat mehrere Fragen:

* Ist geplant, für DESKTOP ATARI neue Font- und Bilderdisketten herauszubringen? Wenn ja, würde ich das sehr begrüßen, da ich DA sehr gut finde, ich selbst aber absolut kein Künstler bin und nicht die Nerven dazu habe, selbst Bilder zu malen.

Antwort: Soweit ich weiß gibt es keine Planung, für DA neue Font- und Bilder-Disketten herauszubringen. Da für DA ein Fonteditor fehlt, müßte sowas auch direkt vom Autor kommen. Aber vielleicht gibt es ja begabte Zeichner unter den Benutzern von DA, und wenn da jemand eine Anzahl neuer Bilder hat, kann er sie dem Verlag ja mal anbieten. Dann ist es sicher kein Problem mehr, an neue Bilder für DA zu kommen.

* Ich besitze sowohl einen 130 XE, als auch noch einen 800 XL. Ist es irgendwie möglich, den 800 XL als viruelles Laufwerk vom 130 XE aus zu nutzen (ähnlich Turbo-Link ST/PC)?

Antwort: Im Prinzip ist das möglich. Man bräuchte nur ein Datenkabel und entsprechende Übertragungssoftware. Ich habe mal von einem Schaltplan beim ABBUC gehört, der dies genauer beschreibt. Bitte da mal bei einem Herrn namens Jost Küpp nachfragen.

* Was passiert, wenn man sowohl den 130 XE, als auch den 800 XL an die Floppies anschließt? Wenn man davon ausgeht, daß man die beiden Computer nicht gleichzeitig bootet und auch niemals gleichzeitig auf dieselbe Floppy zugreifen läßt, dürfte es doch eigentlich keine Probleme geben. Aber was passiert, wenn nun doch von beiden gleichzeitig auf eine Floppy zugegriffen wird? Gibt es "Datensalat", oder verweigert die Floppy die Arbeit, oder geht sie sogar kaputt?

Fehler 138

Antwort: Die Floppy wird nicht gleich kaputtgehen. Das DOS wird zunächst mal prüfen, ob das Gerät auf sein Aktivierungssignal antwortet. Wird dabei festgestellt, daß es gerade arbeitet, kommt es zum Fehler 138 (Gerät nicht ansprechbar). In diesem Fall bekommt der Computer den Vorzug, der schneller war. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß beide Signale genau gleichzeitig ankommen, wird die Floppy nicht antworten, da sie sich gegenseitig blockieren.

Wird für beide Computer nur ein Datenkabel benutzt und z.B. für beide der Befehl zum schreiben gegeben, und das genau gleichzeitig, wird die Floppy wahrscheinlich schreiben, wobei aber nicht sicher ist, ob sie tatsächlich die Daten richtig schreibt oder die neuen Daten einfach mit in die Datei schreibt. Ganau habe ich das auch noch nicht ausprobiert, deshalb handelt es sich hier nur um eine Vermutung. Es ist jedoch ohne Probleme möglich, zwei Computer an eine Floppy anzuschließen und damit zu arbeiten.

* Anregung zum Thema Programmiersprachen:

Ich denke, man sollte sich hierbei auf Programmiersprachen beschränken, die für den ATARI erhältlich und auch einigermaßen verbreitet sind. Ein Thema könnte dann die Umsetzung von der einen in eine andere (schnellere Sprache) sein, bzw. eine Auflistung von Befehlen/Prozeduren der verschiedenen Programmiersprachen, die dieselbe Funktion haben.

Antwort: Dein Vorschlag klingt sehr vernünftig. Bestimmt wird Dir der Leiter des Workshops, Rainer Hansen, noch etwas dazu sagen.

Das war es für diesmal. Wer noch irgendwelche Fragen hat, kann mir gern schreiben. Good Byte!

Thorsten Helbing

15 Jahre

Wow, was ist dieser Atari doch ein toller Computer! Da hat er nun schon 15 Jahre auf dem Buckel, seit ca. 12 Jahren arbeitete der AMC-Verlag am 8Bit Atari und schon seit 10 Jahren gibt es den Verlag Werner Rätz. Alles in allem eine tolle Bilanz und noch ist kein Ende in Sicht.

Ganz im Gegenteil! Die paar aufrechten Atari-Fans die jetzt noch übrig sind lieben Ihren Computer mit einer Innigkeit, die schon fast an Fanatismus grenzt.

Aus diesem Grund wird der Atari auch die nächsten Jahre überleben, wenn wir alle dafür sorgen. Doch wie sollen wir für das Überleben des Ataris sorgen?

Kommunikationsecke

Nun, zu allererst müssen wir dafür sorgen, das die paar guten Programmierer die wir noch in unseren Reihen haben auch weiterhin etwas für den Atari machen wollen. Das heißt, wir müssen auch mal das eine oder andere Spiel kaufen, denn was ist ein besserer Anreiz für einen Programmierer als die gute alte D-Mark?

Sicher, nicht jeder kann sich immer Software leisten, aber wer hin und wieder mal ein wenig bestellt, tut damit schon genug. Also reißt Euch mal zusammen und sorgt mit Euren Bestellungen dafür, daß es auch in den nächsten Jahren eine Zukunft für den kleinen Atari gibt.

Sascha Röber

AKTUELL

Atari Deutschland ist nicht verschwunden

Atari Deutschland steigt im Moment um nach Holland. Wenn wir damit fertig sind, geben wir eine allgemeine Pressemitteilung raus (ich glaube die geht diese Woche oder Anfang nächste Woche raus).

Unsere Fachhändler und Atari Presse (siehe neue C'T und ST Computer) haben wir schon vor einigen Wochen informiert.

Für Endkunden ändert sich nicht viel, die Hotline war schon seit September 1993 in Holland (über eine auf unsere Kosten durchgeschaltete deutsche Rufnummer).

Fachhändler bekamen neue Rechner schon seit Mai 1993 aus unserem Lager in Holland. Nur Presse und Fachhändler bekamen einen Teil von ihren Informationen aus Deutschland und bekommen diese von denselben Leuten wie in Deutschland, aber jetzt aus Holland.

Nur mit der MTK haben wir kein Glück gehabt weil sie Bundespost früher als geplant abgeschnitten hat und HAL im Moment selber umsteigt. Trotzdem bin ich über F erreichbar, nur Entwickler können 1 Woche lang keine Dateien holen. Das war im Mausnetz schon einen Monat lang bekannt.

Mfg,

Wilfred Kilwinger (International Support Manager, Atari Benelux)

Commodore am Ende

Das Ende zeichnete sich seit langem ab. Monatelang suchte Irving Gould, der Hauptaktionär von Commodore International, einen finanzstarken Partner für das Unternehmen. Anfang Mai gab er auf, die in Pennsylvania ansässige Firma wird Konkursantrag stellen.

Das Unternehmen wurde Ende der fünfziger Jahre von Jack Tramiel gegründet und kam unter dessen Führung zu Verkaufszahlen, bei denen selbst IBM neidisch werden mußte. Der große Durchbruch kam 1982 mit dem C64. Anfang 1984 verließ Tramiel aufgrund von Streitigkeiten mit dem Hauptaktionär die Firma und kaufte den damals größten Konkurrenten Atari.

Ohne den Firmenpatriarchen verlor Commodore bald den Anschluß an die Computerwelt. Der Amiga, ursprünglich als Spielekonsole geplant und dann zu einem Vollwertcomputer aufgepeppt, hatte gute Marktchancen, wurde jedoch Ende der 80er-Jahre von den immer billiger werdenden IBM-kompatiblen Rechnern an die Wand gedrückt.

MS-DOS Rechner von Commodore konnten sowohl vom Preis als auch von der Leistung nicht mit den Rechnern anderer Anbieter mithalten. Die Amiga-Schiene entwickelte sich zu einseitig, die exotischsten Modelle, die sich teilweise nur in ihrer Seriennummer unterschieden, wurden auf den Markt geworfen. Während Atari hauptsächlich wegen Lieferschwierig-

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

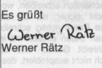
5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



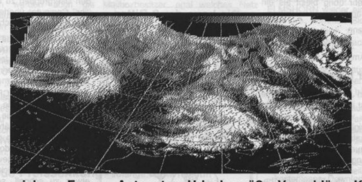
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete b) Werner Rätz

Die neue Preisfrage: Wieviele schwarze Felder hat ein Schachbrett ?

Einsendeschluß ist der 4. August 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Klaus Seefelder

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Jürgen Hemme, Albert Hackl, Ingo Hannig, Daniel Pralle

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Michael Berg, Karlheinz Grabner, Markus Dangel, Klaus-Dieter Loesaus, Andreas Magenheimer

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

keiten Probleme bekam, hatte Commodore zum Schluß mit erheblichen Absatzschwierigkeiten zu kämpfen.

Bei der deutschen Niederlassung in Frankfurt herrscht noch die gedämpfte Hoffnung auf einen asiatischen Investor, der die Firma retten könnte. Die Chancen sind jedoch gering, daß von der Firma mehr übrig bleibt als ein schillernder Name.

Florian Baumann

Quellen: Der SPIEGEL, Frankfurter Rundschau, AmNet

Erneuter Krach im Fido

Vor fast einem Jahr, etwa eine Woche bevor die Post ihre neuen Postleitzahlen einführte, wurde auf Anweisung von Ron Dwight, dem europäischen Zonenkoordinator, allen deutschen Fido-Nodes neue Nummern zugeteilt. Dieser Vorgang mit dem Hintergrund der Regionalisierung der Netzinfrastruktur wurde als Fidoputsch bekannt. Direkte Folge war die Abspaltung der Regionalisierungsgegner als Fido Classic Network. In Anlehnung an eine amerikanische Getränkemarke nannte man den verbleibenden Rest Fido Lite.

Vor kurzem wurden beide Netze wieder zwangsvereinigt, was erneut zu bösem Blut führte. Im letzten Jahr entwickelten sich die Netze in getrennten Richtungen weiter. Im Fido Classic wurde ein Kurs eingeschlagen, der von Gegnern als Anarchie und von den Befürwortern als Demokratie bezeichnet wird.

Nach dem Putsch waren viele Classic-Echos (ein Echo ist ein öffentliches Diskussionsforum in fidokompatiblen Netzen) ohne Moderation, da die Moderatoren im Lite verblieben. Der Status Quo blieb meist bis zur Wiedervereinigung erhalten. In den neu vereinten Echos schlugen dann die Moderatoren mit aller Härte zu: Teilnehmer ganzer Subnetze wurden über Nacht zur Persona Non Grata erklärt, ihr einziges Verbrechen: Sie schrieben aus einem in der aktuellen Nodelist noch nicht aufgeführten System.

Die Lage ist bei Redaktionsschluß angespannt, ob beide Netze auf Dauer zusammenbleiben, ist noch nicht abzusehen.

Florian Baumann

Die Lage der 8-Bitter

Nachdem wir im letzten ATARI-Magazin lesen mußten, daß die Deutschland-Niederlassung von ATARI geschlossen wurde, kam nun in den



letzten Tagen und Wochen eine Meldung, die man ebenfalls mit gemischten Gefühlen betrachten muß: Die Firma Commodore ist pleite gegangen

Einige werden wohl sicher sagen: "Wat'n Glück, daß der alte Feind endlich GAME OVER ist...", aber ich finde, soo gut ist dies gar nicht. Auch wenn Commodore immer DIE Konkurrenz des ATARI war, so bedeutet deren Pleite auch, daß es den C=64 nicht mehr geben wird, also auch einen 8-Bitter weniger. Zwar ist im Gespräch, daß ein ostasiatischer Elektronikkonzern (SAMSUNG, baute die Commo-Monitore) Teile von Commodore aufkaufen will, doch wird sich dies sicherlich auf den AMIGA und Nachfolgegeräte beschränken.

Ich persönlich finde es schade, daß Firmen wie Commodore und ATARI, die einen Großteil ihres Erfolges den 8-Bittern verdanken, diese wie eine heiße Kartoffel fallen lassen, sobald die Kasse nicht mehr stimmt. Es dann den Usergruppen zu überlassen, daß "ihr" Computer überlebt, ist nicht gerade die feine englische Art.

Am besten hat es da noch die Firma Amstrad/Schneider (oder wem die jetzt auch immer gehören) gemacht. Hier wurde der CPC bis vor einiger Zeit weiter supportet, sogar ein Nachfolgemodell, der CPC+ herausgebracht. Eigentlich die konsequenteste Art, wenn man die User bei der Stange halten will, ähnlich dem Intel-Erfolgsrezept: einen guten Computer weiterentwickeln, jedoch die Kompatibilität nach unten gewährleisten. Leider geht die Entwicklung manchmal etwas zu schnell, sodaß so etwas nicht immer möglich ist.

Es sind also nun nicht nur auf dem ATARI-Sektor die Usergruppen, Fanzines und Magazine wie das ATARI-magazin gefragt, sondern auch bei Commodore und CO.

Frederik Holst

SAVE THE XL !

Unter diesem Motto soll eine Art "konzertierte Aktion" für den ATARI XL stehen. Diese soll folgendermaßen ablaufen:

Da viele PC-, ST-, AMIGA-, USW.-User noch irgendwo ihren guten, alten XL im Schrank haben, aber nicht wissen, daß es außer ihnen im Universum noch andere Exoten gibt, die solch ein Gerät ihr eigen nennen, kommen sie gar nicht darauf, sich einmal umzuhören. Ziel soll es daher sein, diese Leute zu erreichen. Logisch, daß dies weder brieflich noch fernmündlich geschehen kann, auch Inserate in Zeitungen bringen wohl wenig.

Kommunikationsecke - AM

Ein Medium gibt es aber, daß verstärkt von allen möglichen Userschichten genutzt wird: Die DFÜ !

Es soll also nun begonnen werden, in diversen Netzen eine sogenannte ATARI-XL Area zu gründen, die dann dem Informationsaustausch für XL-User dienen soll. Durch Werbung und Ankündigungen werden auch die Leute darauf aufmerksam, die sonst nie wieder ihren XL angerührt hätten. Bis jetzt gibt es nur im Internet eine englischsprachige Newsgroup, die den Nachteil hat, daß nicht jeder ans Internet herankommt und englisch auch nicht jedermanns Sache ist.

Geplant ist also im T-Netz, einer Untergruppe des Z-Netzes, ein ATARI-XL Brett zu installieren, für den C64 gibt es schon eine, im Z-Netz sogar zwei. Wenn sich nun also mehrere Boxen, die sich noch mit dem XL beschäftigen, bei der Koordination dafür stark machen würden, dürfte das kein Problem sein. Damit wäre ein weiteres, günstiges Medium geschaffen, mit dem man Programme austauschen und Infos weitergeben kann.

Also, hier nun der Aufruf an alle Mailboxbesitzer, egal welches Netz Ihr führt, meldet Euch bei mir, wenn Ihr daran interessiert seid, so ein Netz mit aufzubauen. Schreibt mir aber auch, wenn Ihr auch nur normale DFÜler seid, die daran interessiert wären, das Netz zu beziehen.

Frederik Holst, Ulrich-Guenther Str. 101, D-24321 Luetjenburg Tel.:04381/4476
FIDO-Netz: 2:242/255.5 Classic-Fido
2:240/2018.27 GCC-Fido
SEVEN-NET: FREDDY@SPIRIT, FREDDY@POLARIS
Z-Netz: FREDDY@1ST-TRAC.ZER
Internet: freddy@1st-trac.gun.de

5. Computertage

Bald ist es wieder soweit ....

Am 29.10.94 und 30.10.94 öffnet ELMSHORN wieder einmal die Computertore. Kommen Sie in die Stadt, wo Michael Stich zu Hause ist und lassen Sie sich in Sachen Computer beraten.

Ein Virenprofessor aus Stuttgart ist diesmal anwesend, der einen Vortrag über Computervieren hält.

Mittlerweile hat sich auch für unseren Stand etwas neues ergeben. In der letzten Ausgabe habe ich gesagt, das mein Stand dort ca. 24 qm groß ist. Dieser hat sich auf 40pm erweitert. Wir bieten wir folgendes an :

- kostenloses Downladen von DOS/ Windows Utilities
- kostenloses Downladen von OS/2 2.X Treibern / Utilities
- kostenlose Vorführung von OS/2 2.11, MS-DOS 6.2, Novell DOS 7, MY-DOS 4.5 im COMPY-TECH-ZELT
- kostenlose Beratung in Sachen COMPUTER (PC, ATARI XL/XE)

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Neues Thema

Keine Ahnung. Schreiben Sie uns an welchen Themen Sie interessiert sind. Wir warten auf Ihre Aktivität!!!

Kommunikationsecke

- PD's für den ATARI XL/XE und PC zum Schleuderpreis
- und vieles mehr ....

Auf dieser Messe werden fast alle Computersysteme vertreten sein.

So zum Beispiel der: ATARI 600XL, 800XL, 800XE, 130XE, 1040 STxx

COMPY-TECH MegaTower2000XL

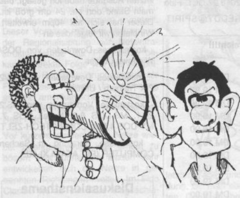
PC XT , 286, 386, 486DLC, 486DX

Schneider CPC

COMMODORE 64, 128, AMIGA

und und und ....

An unserem Stand wird unter anderem auch eine SPS-Steuerung (Selbst Programmierbare Steuerung) der Fa. Klöckner Möller demonstriert.



Es findet unter anderem auch eine große TOMBOLA statt, bei der es tolle Preise zu gewinnen gibt.

Wer jetzt Intresse hat, sollte mich mal anschreiben. Weitere INFOS gibt es gegen frankierten und adressierten Rückumschlag (1,-DM) bei: Fa. COMPY-TECH / Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Mehr Sportspiele?

Hallo liebe Freunde der Sportspiele und des Atari XL/XE's. In der Vergangenheit wurde dieser Bereich von Spielen sehr stiefmütterlich behandelt. Ich will jetzt mal genauer wissen, ob und wenn ja, wieviel Interesse an Sportspielen vorhanden ist. Denn nur wenn wir Eure Wünsche kennen, können wir gezielt darauf eingehen.

In dieser Ausgabe haben wir ein Sportspiel neu im Angebot, es handelt sich um die Baseballsimulation "Hardball", die einige von Euch vielleicht noch von früher kennen. Dieses Spiel soll also eine Art Versuch sein, zu sehen ob Interesse an Sportspielen vorhanden ist. Zudem steht ja die Fußballweltmeisterschaft an, da könnten wir auch das eine oder andere Fußballspiel ins Angebot aufnehmen, falls es Euch interessiert.

Vier Fußballtitel, darunter zwei Aktive und zwei Manager liegen uns hier vor und wir warten auf Eure Antwort, ob Ihr Sportspiele wollt. Dann werden wir in Zukunft noch ein paar Klassiker ausgraben, denn es gibt auf diesem Bereich noch soviel Software, die wir ohne weiteres besorgen könnten.

So sind Tennisspiele oder American Football oder Fußballspiele und Manager kein Problem, es hängt also alleine von Eurer Meinung ab, was wir in Zukunft ins Angebot aufnehmen sollten. Schreibt einfach mir oder der Redaktion, was Ihr haben wollt, wir werden das ganze Spektakel dann aus und werden das Zukunftsangebot direkt nach Euren Wünschen ausrichten.

Es genügt schon eine Postkarte, vermerkt am besten gleich, was Ihr haben wollt, also z.B. in dieser Art, daß Ihr schreibt, Ihr wollt Ballerspiele wollt oder Sportspiele oder Adventures oder oder oder.

Wenn Euch ein bestimmtes Spiel vorschwebt, dann nichts wie hingeschrieben, wir versuchen es dann aufzutreiben. Solltet Ihr Euch für Sportspiele interessieren, dann schreibt gleich dazu, welcher Art (die ich oben kurz erwähnt habe).

Wir hoffen auf große Teilnahme Eurerseits und denkt ja nicht auf die Art "Jaja, die anderen werden schon schreiben, da muß ich nichts mehr schreiben!", denn wenn wieder jeder so denkt, schreibt keine Seele. Also los, rafft Euch auf, hier noch die Adresse:

ATARI magazin, PF 1640,75006 Bretten.

Creatures II

Hallo Leute,

ich suche engagierte Grafiker und Musiker für Demos oder Games (geplant: Umsetzung von Creatures II). Wo ich schon dabei bin, wer hat überhaupt Interesse am Spiel Creatures I? Schreibt dies doch an das ATARI magazin. Schön wäre es natürlich auch, wenn Ihr mit mir telefonisch in Kontakt treten würdet. Meine neue Adress lautet ab 18. Juni:

Daniel Pralle, Schlesier Str. 16k, 31535 Neustadt/OT Poggenhagen, Tel. 05032/1316.

Laufwerksriemen 1050

Viele unter Ihnen hatten schon einmal das Problem mit dem Antriebsriemen der 1050. Bei vielen Usern ist oder war dieser Riemen defekt. Ersatz war in ganz Deutschland nur schwer aufzutreiben. Man stelle sich einmal vor, Laufwerksriemen gerissen, und schon können Sie Ihre 1050 vergessen. Wir haben einen Posten Laufwerksriemen importiert.

Eine Empfehlung an alle, als Ersatzteil sollte dieser Riemen zu jeder 1050 gehören.

Best.-Nr. AT 300 29,- DM

AM - Kommunikationsecke

Neues aus dem Internet

Zusammengestellt von Harald Schönfeld

In der heutigen Folge geht es um folgende Themen:

- Filetransfer-Utilities von den 8 Bittern zu PCs

- Erste Erfahrungsberichte mit dem XL Emulator für PCs

- Spiele die angekündigt wurden, aber nie erschienen sind

- Commodores Ende

From: aa700@cleveland.Freenet.Edu (Michael Current)

Subject: Re: XL/XE Emulators for the PC

Date: 1 Mar 1994 20:37:15 GMT

In a previous article, rmccall@mcs.dundee.ac.uk (Roderick McCall) says:

>Also is there a file transfer program so that I can read XL disks on a PC? Excerpting from the FAQ List:

Can I read/write 8-bit Atari disks on an IBM-PC?

There are several programs on the atari.archive of this variety. Note that most require a DOS and disk drive on the Atari end capable of the SS/DD 180K format (SpartaDOS, MYDOS, etc.; XF551, Indus GT, etc.). The programs are:

ATARIO by Dave Brandman w/ Kevin White - Reads SS/DD 180K Atari disks.

8bit/Diskutils/atario21.arc

Mule by Rick Cortese - Reads/Writes SS/ED 128K Atari disks. Very limited.

8bit/Diskutils/mule.arc - includes Atari Mule; Action!, Turbo C sources

8bit/Diskutils/mule.exe - IBM Mule

8bit/Diskutils/mule.txt - descriptive blurb

SpartaRead by Oscar Fowler - Reads SS/DD 180K SpartaDOS disks. Filename: 8bit/Diskutils/sr.arc

UTIL by Charles Marslett - Reads/Writes SS/DD 180K Atari disks. Quite popular. 8bit/Diskutils/dskutil.arc (Older versions are contained in pcxfer.arc, util.arc, and ataridsk.arc)

From: sean@lantronix.com (Sean Williams)

Subject: AT800XL emulator discoveries

Date: Wed, 11 May 1994 21:25:34 GMT

I've discovered a few things in the AT800XL emulator.

Function Keys:

F1 Help Key

F2 Start

F3 Select

F4 Option

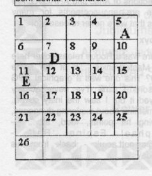
F5 Reset

F6 Break

Also, at the Ready prompt, type in the command "DOS".

A test screen will pop up which will allow you to test the keyboard, me-

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.



1	2	3	4	5 A
6	7 D	8	9	10
11 E	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

								10	19	9	12	5	2
								19	11	18	5	2	11
								11	18	2	19	11	11
		2	21	19		11	1	9		11	9		19
5		5		8	5	17	9	6	2	19	5	2	
1	5	18	4		18	16		20	16	18	18	9	17
1		14	11	19	1		17	11	19		2	11	
11	6	11	1		5	7	11	19		17	11	19	5
	11	19	1	5	6	6		2	19	11			18
2	11		11	8	6		3		9	18	7	11	19
	1	5		8	11	9	11	19	11	9		19	11
15	11	6	6	11	19	20	9	6	6	11	19		17
							7		9		5 A	7 D	11 E
							11	19	17	11	15	11	18

mory, or audio/visual. If you have a sound blaster, you will can hear the test sounds. I haven't figured out how to get out of this utility without crashing the program.

Another thing, the program requires a 640x480x256 color graphics board to run. This means a VGA card with at least 512k ram. I'm using a TSENG 4000 based video card with 1meg. It works fine, if I don't run the VESA driver. Also, try to free up as much memory in dos before running the emulator.

The instructions mention something about creating a ram disk in order to load files, but I haven't been able to get this to work. I also don't know German!

From: slack@mail-hub.interpath.net (mike curtis)

Subject: Re: AT800XL emulator discoveries

Date: 12 May 1994 05:28:41 GMT

In message <Cpnq6M.2C9@gordian.com> - sean@lantronix.com (Sean Williams) writes

>I've discovered a few things in the AT800XL emulator. Okay, here is what I have. This was sent to me by Mike Carlson. Thanks:

I have only gotten the included Zorro game to work with the emulator, but having sold my Atari stuff (a stupid move that I regret more and more every day) I don't have much to try out on it.

What you need to do is to hold down F2 and F4 when the Atari is starting up, if you get a READY prompt it didn't work. (F5 will reset the Atari, so keep trying.) If you get a file requester, keep going.

Choose a file called URLOADER from the file requester and press ENTER to load it. (The emulator only thinks that it has a cassette player attached so you have to press RETURN to get it to start loading.)

Once URLOADER loads the file requester will come back. This time load TXH13 (or something like that...I can't remember off the top of my head). Press RETURN and load this program. If things are going well you should get some action on the Atari screen. Basically some program with a wierd two arrow type prompt. You *have* to type (in uppercase) :C (enter) followed by a B (enter). (Obviously don't type the (enter), but rather press ENTER.)

This will bring up the familiar requester again. This time choose ZORRO and press RETURN. After awhile (this thing isn't too speedy after all ;)), some garbage will fill the screen, and after a minute or two (depending on the speed of your computer) will come ZORRO.

The function keys are mapped to the Atari function keys, with F5 being System Reset and F1 being Help. (I'm sure you can figure out what the ones in the middle are :)). The PC keypad emulates a joystick with the 5 key being fire.

From: Jeff_M_Lodoen@cup.portal.com

Subject: Programs that almost were...

Date: Fri, 6 May 94 21:54:33 PDT

I've been reading through my collections of Antic and ANALOG. I've seen pre-announcements for many titles that were never released for the Atari 8-bits. Most of these announcements came in mid-1984. The ups and downs of the following months laid waste to 'em.

But were they worked on? If you know anything about these, I'd like to hear about it....

Activision

Alcazar: The Forgotten Fortress, Countdown to Shutdown,

Fireworks, Rock N' Bolt, Web Dimension

Epyx

Barbie, Empire, FBI, G.I. Joe, Hot Wheels, Moreta: Dragonlady of Pern, The Right Stuff, Rogue, Summer Games II, Two-on-Two Sports

also

Fathom **(Imagic)**

Q*Bert's Qubes **(Parker Brothers)**

Flamelords **(Synapse)**

Superman III **(Atari)**

From: rje@cs.nott.ac.uk (Raphael J Espino)

Subject: Re: Programs that almost were...

Date: Mon, 9 May 94 14:39:11 GMT

In article <111088@cup.portal.com> Jeff_M_Lodoen@cup.portal.com writes: >I've been reading through my collections of Antic and ANALOG. I've seen pre-announcements for many titles that were never released for

>**Epyx**

There was a Rogue release over here by Mastertronics.... Is it the same one? This one was a graphical RPG of sorts I think (I've never actualy played it but I saw the inlay cover). Something about exploring dungeons, having hit points, food, etc.... --- Raphael Espino 'Raf' - rje@cs.nott.ac.uk - back from his holidays......

Jubiläumsangebote

Jede PD-Diskette nur DM 5,-

10er Pack PD's nur noch

DM 35,-

Diskline 1-22

Quick magazin 1-14

jeweils nur DM 6,-

10% Rabatt auf Hardware

Liste siehe Seite 32

Paketpreise bei Polen-Games

Alle Artikel mit der Bestellnummer PL können gemixt werden.

Liste siehe Seite 8

1. Paketpreis
2 Games - DM 39,90

2. Paketpreis
3 Games - DM 56,90

3. Paketpreis
4 Games - DM 69,90

4. Paketpreis
5 Games - DM 82,50

Nutzen Sie diese einmaligen Jubiläumsangebote !!!

Achtung: Jede Bestellung zählt

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

30 % Jubiläumsrabatt gibt es für folgende Produkte

Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 13,80
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 13,80
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 16,80
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 13,80
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 34,00
Die Außerirdischen	AT 148	DM 17,40
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 18,80
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 17,40
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 13,80
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 13,80
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 13,80
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 19,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 13,80
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 19,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 19,90
Lightraces	Best.-Nr. AT 51	DM 13,80
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 19,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 16,80
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 17,40
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 17,40
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 16,80
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 34,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 16,80
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 26,00
WASEO Publisher	AT 168	DM 24,00
WASEO Designer	AT 208	DM 16,80
WASEO Triology	AT 277	DM 16,80
Werner Flaschbier	AT 105	DM 13,80

Kommunikationsecke

From: Manfred_Duesing @ac.maus.de (Manfred Duesing)

Subject: C= Neue Geruechte

Lines: 39

Hi! In der Focus von heute ist folgendes zu lesen:

"Leben nach dem Tod

Für Commodore kam vergangene Woche das Aus. Rettung naht aus Fernost

Ungewisse Zukunft: Wer den Computer-Hersteller, dessen Holding Ende April auf den Bahamas Konkurs an-



meldete, retten soll, wissen auch sie [die deutschen Commodore Mitarbeiter] nicht. 'Ein asiatischer Konzern, der nicht im Konsumerbereich tätig ist', sagt Marketing-Direktorin Karola Bode und wartet selbst gespannt auf die Bekanntgabe des Investors. Noch ist nicht klar, ob der japanische Handelsgigant Mitsui die rettend Hand reichen wird oder der Elektronikkonzern NEC. In Frage käme auch das koreanische Unternehmen Hyundai.

Wer auch immer bei Commodore einsteigt, zu erwarten hat er nur immaterielle Werte: Hoch im Kurs steht der Markenname, und interessant dürfte für den möglichen Investor das Logistik- und Vertriebs-Know-how der europäischen Töchter sein.

Im Geschäftsjahr 1993 fuhr der Chef und Mehrheitsaktionär Irving Gould bei einem Umsatz von gut 590 einen Verlust von 356 Millionen Dollar ein. Als die Gläubiger drängten, blieb ihm nur noch der Gang zum Konkursrichter. Doch mit asiatischer Hilfe bleibt der 'Amiga' den Fans erhalten."

Und darunter ganz klein in der Ecke ist dann noch ein Archivfoto von Jack Tramiel mit der Unterschrift:

"In Sicherheit Firmengründer Jack Tramiel stieg 1984 aus und kaufte Atari"

Mal sehen wie sicher er da wirklich ist und was die Asiaten mit dem Amiga vorhaben.

From: Jens_Wuerker@k.maus.de (Jens Wuerker)

Subject: Re: C= Neue Geruechte

Date: Tue, 10 May 94 14:26:00 GMT

MD>Ein asiatischer Konzern, der nicht im Konsumerbereich tätig ist'

Das würde ja der Vermutung widersprechen, daß es SONY oder SEGA wären.... Aber niemand weiß ja irgendwas genaues, ob Handelsgigant Mitsui die rettend Hand reichen wird oder der Elektronikkonzern NEC. In Frage käme auch das koreanische Unternehmen Hyundai.

Bei ersterem (Yamaha gehört auch dazu) und zweitem handelt es sich ja wieder eindeutig um Consumer-geräte-Hersteller.

MD>Doch mit asiatischer Hilfe bleibt der 'Amiga' den Fans erhalten."

Und auch das ist doch eine reine Mutmaßung, oder? Ich traue der FOCUS eh nicht allzuviel gute Recherche zu, die werden's nie schaffen, auf Spiegel-Niveau zu kommen.

Bleibt also alles noch offen, und was aus C= wird, erfahren wir ja dann demnächst in diesem Kino.......

Weiß eigentlich einer zu berichten, was in den AMIGA-Gruppen im Moment so abgeht? Panik, Zynismus oder Totenstille?

From: Bjoern_Bernbom@nf.maus.de (Bjoern Bernbom)

Subject: Commodore ist TOD

Date: Mon, 02 May 94 16:21:00 GMT

Tja Leute, Commodore ist jetzt weg vom Fenster! Also gibt es nur noch DEC, Atari, Apple, Ibm die gegen Intel losziehen:

Hier also der Todesartikel aus dem Handelsblatt vom 02.05.94

"Computerpionier gibt auf "

Palo Alto - Nach weiteren schweren Quartalsverlusten ist Commodore International Ltd. mit Sitz in Nassau(Bahamas) nicht mehr in der Lage, die Geschäfte fortzuführen. Nachrichtendiensten zufolge plant das Unternehmen, seine Vermögenswerte an eine noch nicht näher bekanntgegebene Treuhandgesellschaft zu übergeben, die es zur Tilgung von Gläubigerforderungen verwenden soll.

Für das größte Tochterunternehmen, Commodore Electronics Ltd. mit Sitz in West Chester, PA, soll freiwillig ein Konkursantrag gestellt werden. Dies sei die Anfangsphase einer ordentlichen, freiwilligen Konkursabwicklung beider Unternehmen, hieß es in einem kurzen Statement. ...



In seinem letzen Bericht mußte Commodore einräumen, daß diese finanziellen Einbrüche dazu geführt haben, daß nicht einmal mehr die zur Produktion benötigten Elektronikkomponenten gekauft werden konnten.

Hardware-Front

Neues von der Hardware-Front

In der letzten Ausgabe des ATARImagazin gab es einen Artikel über die CeBit, der sich besonders mit neuer Software für Windows und OS/2 beschäftigt hat.

DAS Ereignis schlechthin war aber nicht irgendein neues Programm, sondern natürlich die ersten Computer mit PowerChip.

Der PowerChip

Die PowerChip Serie ist eine von IBM, Motorola und Apple in Zusammenarbeit entwickelte Generation von RISC-CPUs. Die Architektur basiert auf der IBM POWER Architektur, die in den RS 6000 Workstations von IBM benutzt wird.

Die Powerarchitektur unterstützt sowohl 32 als auch 64 Bit Datenbreite. Die ersten Modelle werden nur 32 Bit unterstützen. Der PC (PowerChip) hat 32 (!) Integer und 32 Fließkomma-Register.

Folgende PC's gibt es bereits:

PPC 601: Der erste Chip der Serie. Er wird in den seit der CeBit erhältlichen Power Macintosh Computern von Apple verwendet. Der 601 ist in 60, 66 und 80MHz Ausführungen erhältlich. Im Vergleich zu gleich schnell getakteten Pentiums (80586), bietet er meist ein wenig mehr Leistung, und das bei etwa halbem Preis ($275) und halbem Stromverbrauch.

Inzwischen werden Testmuster der 100MHz Version, die um 30% kleiner ist, und nur 50% des Stroms benötigt, ausgeliefert. Damit ist Motorola dem eigenen Zeitziel um einige Monate voraus und hat Intels 100MHz Pentium den erhofften Knaller verwehrt.

PPC 603: Die Stromsparvariante des 601, die zum Teil ein wenig schneller ist, und spezielle Befehle zum Stromsparen hat. In Kürze erhältlich.

PPC 604: 64 Bit CPU für High-End (Naja, höher als hoch!) Systeme.

PPC 620: Für größte Serversysteme und Multiprozessor-Systeme.

Der Power Macintoshs

Apple hat als erstes Unternehmen voll auf die PPCs gesetzt. Auf der CeBit wurden 3 neue Rechner vorgestellt, mit 60 bis 80 MHz Versionen des 601. Je nach Geldbeutel kann man etwa 4000,- bis 10000,- DM anlegen.

Der PPC ist natürlich nicht kompatibel zu den bisherigen CPU's der Macintosh-Rechner, denn die alten 680x0 CPUs waren ja keine RISC-Prozessoren. Trotzdem können alte Programme weiter verwendet werden, weil zum Betriebssystem nun auch ein Software-Emulator des 68LC040 gehört. Das heißt, wird ein - für die alten Macs compiliertes Programm gestartet, so wird per Emulation jeder 68000er Befehl durch ein Simulationsprogramm auf dem PPC in dessen Maschinensprache ausgeführt. (So ähnlich wie bei den XL Emulatoren). Die unglaubliche Geschwindigkeit des PPCs zeigt sich nun darin, daß die PowerMacs in dieser Emulation immer noch so schnell sind wie normale Mittelklasse-Macs.

Verwendet man dagegen ein für den PPC compiliertes Programm, so darf man sich auf etwa die 10 fache Geschwindigkeit freuen...

Apple plant, bereits nächstes Jahr völlig auf PPC Rechner umzusteigen und damit dem 680x0 CPUs den Rücken zu kehren.

Für Mitte des Jahres sind dann die ersten PowerChip Personal Computer von IBM angekündigt, die den sogenannten PREP-Standard erfüllen. Das ist vergleichbar mit dem, was vor 12 Jahren der IBM-PC Standard war: Eine Basis dafür, daß andere Firmen 'Kompatible' bauen können. IBM läutet damit eventuell das langsame Ende der PC's mit Intel-CPUs a la 80486 ein.

Auch ATARI 'sieht sich den PowerChip' genau an, für den Fall daß man einen neuen Rechner herausbringen möchte. Allerdings gibt es relativ zuverlässige Gerüchte die besagen, daß man zur Zeit an einer Portierung des TOS auf das 68000er - Jaguar-RISC-CPU Gespann arbeitet.

Der Beginn einer Zeitenwende?

Auf der CeBit waren endlich zu sehen: hochauflösende Flachbildschirme mit tft-Technologie. Gezeigt wurden sie zum Beispiel bei IBM's Unix-Laptop, aber auch von HP und SUN.

Mit einer Auflösung von 1024x768 bei 16 Millionen Farben bestechen diese Aktiv-Matrix Displays der neuen Generation durch überragende Farbbrillanz, 100% Schärfe und 0% Flimmern. Es ist ein wahrer Genuß sich Computer-Darstellungen auf diese Art anzusehen. Und anstatt 20 Kilo schwere strahlende Röhren-Klötze vor der Nase zu haben, steht nur ein 3 cm dickes Kästen auf dem Rechner.

								10 P	19 R	9 I	12 V	5 A	2 T
								19 R	11 E	18 N	5 A	2 T	11 E
								11 E	18 N	2 T	19 R	11 E	11 E
		2 T	21 U	19 R		11 E	1 L	9 I		11 E	9 I		19 R
5 A		5 A		8 M	5 A	17 G	9 I	6 S	2 T	19 R	5 A	2 T	
1 L	5 A	18 N	4 Z		18 N	16 O		20 W	16 O	18 N	18 N	9 I	17 G
1 L		14 K	11 E	19 R	1 L		17 G	11 E	19 R		2 T	11 E	
11 E	6 S	11 E	1 L		5 A	7 D	11 E	19 R		17 G	11 E	19 R	5 A
	11 E	19 R	1 L	5 A	6 S	6 S		2 T	19 R	11 E			18 N
2 T	11 E		11 E	8 M	6 S		3 H		9 I	18 N	7 D	11 E	19 R
	1 L	5 A		8 M	11 E	9 I	11 E	19 R	11 E	9 I		19 R	11 E
15 B	11 E	6 S	6 S	11 E	19 R	20 W	9 I	6 S	6 S	11 E	19 R		17 G
							7 D		9 I		5 A	7 D	11 E
							11 E	19 R	17 L	11 E	15 B	11 E	18 N

Das einzige Mako bisher, ist der Hohe Preis von über 10.000,- DM. Doch gehen die Displays erstmal in die Massenproduktion kann sich das durchaus ändern (wer konnte sich schon vor 5 Jahren einen 17 Zoll MultiSync-Monitor leisten?). Monitor-Hersteller NEC auf jeden Fall hat die 'Gefahr' die dem herkömmlichen Monitor-Geschäft in der Zukunft drohen wird offensichtlich schon erkannt, und bietet seit wenigen Wochen selbst ein Aktiv-Matrix Gerät an.

SUN Voyager

SUN ist bekannt für Unix-Workstations aller Leistungsart. Nur eines hat bisher gefehlt, eine transportable Unix-Workstation. Das hat man nun nachgeholt. Herausgekommen ist nicht irgendein Laptop, sondern ein futuristisch anmutendes Gerät, das wohl einen Designer-Preis verdient.

Besondere Highlights sind zum Beispiel ein eingebauter ISDN-Anschluß für digitale Datenübertragung per Telefon, ein tft-Farbdisplay oder auf Wunsch ein wesentlich billigeres, mit 1280x1024 aber noch höher auflösendes Aktiv-Matrix Mono-Display. Stolz ist man auch auf den niedrigen Stromverbrauch und offensichtlich auf die Tatsache, daß 'die Kühlung nur durch Knovektion, ganz ohne Lüfter' funktioniert. Bei einem Computer dieser Leistungsklasse ist das wirklich nicht selbstverständlich (bei einem Pentium würde man ja mindestens einen Lüfter direkt am Chip benötigen).

Silicon Graphics

Der SGI Stand war auch dieses Jahr wieder einer DER Magneten für 'Insider', sind doch die SGI Maschinen verantwortlich für die Tricks in Steven Spielberg's Jurassic Parc. Folglich konnte man bei SGI alle Arten von Computeranimationen bewundern, möglich durch Höchstleistungsrechner mit unglaublichen Datendurchsätzen.

Eine Eigenheit von SGI ist es, jeden Rechner nach einer Farbe zu bezeichnen, und ihm auch ein entsprechendes Gehäuse zu verpassen. So gibt es die Chrimson (dunkelrot), die Indigo (grünblau) und die Indy (blau).

Für Leute, die sich diese Rechner nicht gleich leisten wollten, aber doch etwas von SGI haben möchten, gab es als Gag einen Koffer, gefertigt aus dem Indy Gehäuse, zu kaufen! Wenn das mal nicht ein Sammlerobjekt wird...

ATARI Messe in Berlin

FEZ-A-BIT Messe in Berlin

Am 7./8. Mai war es soweit, die kleine Ersatzmesse für die ausgefallene ATARI Messe fand statt. In einem ehemaligen FDJ-Gebäude traf sich eine große Schar von Ausstellern und Besuchern rund um den ST/TT/Falcon.

Nicht nur eine Reihe neuer Programme (besonders für den Falcon), sondern auch neue Hardware und Vorträge wurden gezeigt.

Mit großer Überraschung wurden die optimierten Falcons aufgenommen, die ATARI seit wenigen Tagen ausliefert. Da die Jaguar- und Jaguar-CD-Rom Entwicklung hardwaremäßig seit einiger Zeit abgeschlossen ist, hatte die Entwicklungscrew wohl nichts zu tun und hat deswegen dem Falcon eine Runderneuerung spendiert. Besonders drückt sich das in der Verbesserung des 16Bit AD/DA-Wandlers und der Analogelektronik darum herum aus.

Ganz besonders froh darf man darüber sein, daß nun endlich kontaktsichere Chinch-Buchsen anstatt der wackeligen Mini-Klickenbuchsen an seiner Rückwand die Verbindung von und zur Stereoanlage herstellen.

Natürlich war auch der Jaguar zu sehen und wurde mit allen bisher erhältlichen Spielen vorgeführt. Da auch im heimischen Raindorf inzwischen ein (importierter) Jaguar zu finden ist, kann ich einen persönlichen Testbericht abgeben:

Nach dem Einschalten des Jaguars hört man zunächst einmal ein tiefes Grollen (eines Jaguars) und der Jaguar/ATARI Schriftzug erscheint auf dem Schirm gefolgt von einer (wohl absichtlich) sehr elektronisch klingenden Tonfolge. Dann darf man einen sich drehenden Würfel bestaunen, auf dessen Seitenflächen jeweils das Bild eines Jaguars zu sehen ist - hübsch...

Mit dem Jaguar mitgeliefert wird das Spiel 'Cybermorph' das vom Spielkonzept erheblich an das wunderbare 8Bit Spiel 'Rescue on Fractalus' erinnert. Nur geht es bei CM wesentlich aufwendiger zu. Der Boden und die Luft der vielen Planeten, die es zu besuchen gilt, wimmeln nur so von Gegenständen und Fahrzeugen aller Art - alle schattierte, ausgefüllte Vektorgrafik. Die Berge, durch die man sich hindurchschlängeln muß sind ebenfalls mit Schattenverläufen versehen - bei 16 Millionen Farben sieht das besonders schön aus.

Der gesamte Spielablauf ist sehr flüssig und die Steuerung mit dem großen Joypad mit seinen 3+12 Tasten ist recht praktisch. Beim Sound dagegen hat ATARI ein bißchen gespart. Die Titelmelodie - nach Tracker-Art aus gesampelten Instrumenten zusammengesetzt - klingt durchaus gut, wenn man nicht gerade vom 2000,- DM teuren Falcon verwöhnt ist. Die Geräusche während des Spiels sind jedoch relativ standardmäßig. Interessant ist allerdings, daß man durch den Stereoeffekt seine Gegner gut lokalisieren sind, wenn sie auf dem Frontbildschirm nicht sichtbar sind.

Weitere Spiele sind zum Beispiel 'Crescent Galaxy' ein Ballerspiel mit brillianter scrollender Arcade-Grafik, und 'Tempest 2000' eine Umsetzung des Spielhallenklassikers, die bei sämtlichen amerikanischen Spielemagazinen, die höchste überhaupt mögliche Wertung erreicht hat und auch sonst Titel wie 'bestes Spiel des Monats' und 'bestes Spiel der Messe' erhalten hat.

Harald Schönfeld

Leserbriefe - ATARI magazin

Grüße aus Berlin

Holger Schinke, Etkar-André-Str. 5, 12619 Berlin Berlin, den 8. 5. 1994
Sehr geehrter Herr Rätz,

.... Seit ich einen PC habe, hat auch der ATARI eine kleine Renaissance bei mir erfahren, zumal ich ihn jetzt in meiner eigenen Wohnung habe und er somit ständig verfügbar ist. So habe ich in den letzten Wochen mit dem Turbolink - mit dem ich sehr zufrieden bin alle meine Datenbestände auf den PC gebracht, was auch dazu geführt hat, daß ich das eine oder andere Programm auf dem ATARI gestartet habe. Zwar halte ich den ATARI heutzutage für Anwendungen jeglicher Art in den Ergebnissen für unbefriedigend und vor allem umständlich - und damit zeitraubend - in der Bedienung, aber es gibt viele Spieleklassiker, an die man sich gerne erinnert und die in Umsetzungen auf dem PC oft lächerlich wirken (würden).

Sämtliche Anwendungen werden von mir schon seit längerem auf dem PC erledigt. Aber ich denke auch, daß die 8bit-Rechner einen gewissen Nostalgiewert haben, den wahrscheinlich kein anderer Rechner mehr erreichen wird. Vielleicht auch deshalb, weil es wohl die ersten Computer waren, die man zu Hause hatte (und in der DDR die einzigen halbwegs erschwinglichen - wie auch hier). Auf die Idee, seine Daten auf Kassette abzuspeichern, würde man wohl heute kaum noch kommen (vor allem, wenn man an die Datenmengen denkt). Beruflich habe ich mit bis zu dreistelligen Megabyte-Datensätzen auf dem PC zu tun...

Programmiersprachen

Da wären wir auch schon beim Thema Programmiersprachen. Beruflich wird bei uns mit Fortran gearbeitet. Dies ist sicherlich ziemlich überholt, aber bei uns eben so üblich, da sehr viel mit Großrechnern gearbeitet wird. Die Anwendungen dieser Sprache beschränken sich bei mir aber hauptsächlich auf Datentransformation (oder -aufbereitung) und meist kleinere statistische Auswertungen. So kommt es, daß alles, was ich programmiere, eben auch in Fortran ist.

PC-Turbolink

Wie ich schon erwähnt habe, habe ich alle meine Daten (und Programme) auf den PC übertragen. Mit dem Turbolink benutze ich den PC jetzt auch als Diskettenlaufwerk. Das Verwalten der einzelnen "Disketten" ist hier wesentlicht einfacher. Hierbei bedauere ich, daß zu der Hardware umfangreichere Programme zum Diskettenmanagement fehlen. Hiervon gibt es welche, die aber die Disketten anders abspeichern als das Programm vom Turbolink, so daß ich mir erst wieder Programme schreiben mußte, die das eine Format in das andere umrechnen. Überhaupt gibt es ja auf Großrechnern sehr viele Programme und Utilities für den ATARI (Demos, Spiele, Assembler, ...). So ist auf dem PC ein bequemes Arbeiten möglich, wobei die Ergebnisse (z.B. Programme) auf den ATARI übertragen werden können.

Übrigens wäre ich an der Vorstellung guter PC-Programme interessiert, mit denen man z.B. seine ATARI-Disks verwalten kann (z.B. auf dem PC Files auf Disk schreiben und auslesen, was ansatzweise ja vom Turbolink erledigt wird). In diesem Zusammenhang wird die Frage nach einem ATARI-Emulator auf dem PC immer wichtiger. An diesem Thema bin ich sehr stark interessiert und freue mich, daß dies in den letzten Ausgaben des Magazins zur Sprache kam (insbesondere danke ich Frederik Holst, der ja der Experte dafür zu sein scheint). Sobald die Emulatoren erhältlich sind, hätte ich gern nähere Angaben über Bezugsweise, Preis und Leistungsumfang (z.B. ob alles emuliert wird, oder ob es Einschränkungen dabei gibt). Wenn die Emulatoren etwas langsam wirken, so kann man ja die Hoffnung haben, daß irgendwann schnellere PCs dieses Manko beheben. Am besten ist natürlich ein rein softwaremäßiger Emulator, aber vielleicht gibt es auch hardwaremäßige (z.B. eine Steckkarte mit 6502 usw.)?

Leider habe ich nicht das Fachwissen, um zu beurteilen, wie gut so etwas realisierbar ist. Von der niedrigen Geschwindigkeit abgesehen dürfte das größte Problem doch wohl darin liegen, die Hardware (Schnittstellen usw.) zu emulieren, oder? Über Artikel zu dieser Problematik würde ich mich sehr freuen, gleichzeitig könnte man das doch als Diskussionsthema verwenden (wie groß ist das Interesse daran, vielleicht kennen noch andere Emulatoren, wieviele Leser haben noch andere Computer - z.B. PC). Ein Bekannter, der seinen ATARI vor einer ganzen Weile verkauft hat, meinte auch, einen Emulator mal gesehen zu haben, er wußte aber auch nicht wo und wie man da herankommt.

Internet

Weiterhin habe ich noch eine Bitte (auch speziell an Frederik Holst). Leider war die Telekom bisher nicht in der Lage, mir ein Telefon zur Verfügung zu stellen. Deshalb habe ich natürlich auch kein Modem und kann mir auch nichts (z.B. erwähnten Emulator) runterladen. Weiterhin ist dies auf die Dauer nicht billig, Software per Modem von irgendwo zu beziehen. An meiner Uni habe ich aber leichten Zugang zum Internet, vielleicht geht es vielen Lesern ebenso, die nach der Schule jetzt studieren oder studiert haben. Darum die Bitte - falls die Rechner eine Hostnummer im Internet oder eine entsprechende Adresse haben - diese in Zukunft unbedingt mit anzugeben.

Zum Games Guide würde ich auch gern beitragen, ich habe auch in manchen Spielen die Speicherstelle mit den Leben gefunden. Nur ist dies schon einige Jahre her, und da ich in den letzten Jahren auf dem ATARI

Leserbriefe

fast nichts mehr gemacht habe, ist mir mein Wissen zum größten Teil auch entschwunden.

Ansonsten ist ja oft der Vorwurf erhoben worden, daß es sich beim ATARI-Magazin um eine Art Werbemagazin handelt für Produkte, die vom Verlag vertrieben werden. Das ist sicher nicht ganz zu leugnen, besonders am Anfang hatte ich auch stark diesen Eindruck. Mittlerweile sehe ich die Sache aber anders und habe Verständnis dafür. Ich glaube auch, daß das Magazin in den letzten Jahren vielfältiger geworden ist. Auch habe ich nichts dagegen, wenn Starprogrammierer Peter Finzel seine Hobbys vorstellt, es war für mich auch ganz interessant.

Resonanz

Sicherlich ist es bedauerlich, wenn man eine Zeitschrift macht, und man hat kaum Reaktion auf sein Produkt. Bei einer auflagenstarken Zeitschrift ist die Resonanz natürlich weitaus höher, weil derselbe Prozentsatz wie beim ATARI-Magazin schreibt. Aber die wenigsten Leser irgendeiner Zeitschrift schreiben öfters an den Verlag, denke ich. Viele Sachen im Magazin übergehe ich auch. Und wenn ich ansonsten kaum was bestelle, so liegt das auch daran, daß der PC nunmal eine höhere Priorität bei mir besitzt. Übrigens - ich lese keine andere Computerzeitschrift regelmäßig (hauptsächlich aus Zeitgründen, nicht aus Mangel an Interesse)! ...

Dem ATARI-Magazin wünsche ich noch ein langes Bestehen.

Mit freundlichen Grüßen

Seite 6

Sommerangebote

ATARI magazin

Hallo Werner & PPP Team!

Nun ist es wieder soweit. Es freut mich Euch mitzuteilen, daß ich auch im diesem halben Jahr wieder dabei bin! Ich benutze auch gleich mal die Gelegenheit Euch allen für den Support, den Ihr für die 8 Bit Computer bisher geleistet habt, herzlich zu danken! 10 Jahre sind eine Menge! Die Atari 8 Bit Szene würde viel ärmer aussehen, wenn es PPP nicht gegeben hätte.

Ich bin mittlerweile stolzer? Besitzer von 12 Computern, vom XL über ST zum PC und habe außerdem die Gelegenheit an SUN Workstations und an sonstigen leistungsfähigen Computern zu arbeiten. Trotz allem würde mir nie im Traum einfallen, die Atari 8 Bit Computer zu verlassen. Um meine Absichten zu unterstreichen habe ich vor kurzer Zeit noch einen zweiten 800 XL sowie einen 130 XE gekauft. Ich gebe auch oft bei meinen Kollegen an, indem ich auf die guten Soft- und Hardware Produkte hinweise, die es für unsere Ataris gibt. Da hört man dann oft nur ein ohh! und ahh!.

Ich glaube, man kann ruhig stolz sein auf unsere Ataris und dies auch öffentlich zeigen. Gefahr zu laufen ausgelacht zu werden sind höchstens die, die sowieso von Computer nichts vertehen (was ist ein Prozessor??) oder schlicht und einfach vor Neid erblassen, weil sie mit ihrem "500 Watt Strommonster" für 5000,- DM nie das Gefühl hatten, und es auch nie haben werden, zu einer Gemeinschaft zu gehören, wie es zum Beispiel die Atari 8 Bit Szene ist.

Vielleicht gehören wir auch zu einer besonderen Art von "Spinnern". Da kann man aber nur sagen, lieber ein Spinner zu sein als ein alltäglicher MSDoof User, der noch nie was außer IBM PC gehört hat. Das sind eher traurige Gestalten, mit denen man sowieso nur Mitleid haben kann.

Nun zum Thema Verlängerung. Ich glaube auch, daß niemand vom Hocker fällt, 150 DM für so ein super Angebot zu bezahlen. Man bekommt schließlich alles, was man für ein halbes Jahr braucht. Es wäre schön, wenn andere Sachen auch nur so wenig kosten würden. Man bedenke z.B. nur, daß ein Spiel wie virtual Racing fürs Sega Mega CD 200 DM kostet, und dort sagt auch niemand etwas, obwohl er fast nichts fürs Geld bekommt. Ich selber besitze auch die ganze Zeit kaum Geld, aber die 150,- DM würde ich mir auf jeden Fall zusamenkratzen.

Ein Aufruf an alle: diese kleine Investition hilft nicht nur unserem Werner, sondern hilft allen Atari 8 Bit Fans. Schlußendlich will ja keiner, daß die Szene endgültig eingeht. Ich möchte mit diesen Worten niemanden zwingen, aber jeder sollte sich im klaren sein, was er für Konsequenzen hervorrufen kann.

Ich finde das Thema Programmiersprachen sehr gut. Ich hoffe, auch meinen Senf zu Pascal und C dazuzugeben. Vielleicht besteht ja Interesse an einem Einfürungskurs in C. Da ich gerade in einem Team eine Eisenbahnsteuerung in C programmiere, kann ich auch auf eine gewisse Erfahrung zugreifen. Wenn Interesse besteht, könnte ich mir vorstellen, so etwas zu machen. Oder auch einen Kurs, wie man ein Programm von der "Software Engineering" Seite, also praktisch wie man den Aufbau von der Planung zum fertigen Programm (Grobdesign, Feindesign, Dokumentation, Programmtest ...) macht, im Atari Magazin zu bringen. Es muß nur Interesse bestehen. Zeit habe ich leider nicht zu verschenken, das heißt, daß ich das ganze in meiner kurzen Freizeit machen würde.

Ich bin übrigens immer an neuen Kontakten interessiert, besonders wenn sie von anderen 8 Bittern kommen. Wer mit mir Kontakt aufnehmen möchte, kann dies am besten über das Internet machen. Meine e-mail Adresse: hofer@iamexwi.unibe.ch. Ansonsten kann man mir ja schreiben oder Samstags unter der Nummer 093/334815 (Achtung, Vorwahl für die Schweiz nicht vergessen) anrufen. Ich wünsche allen Atari 8 Bittern alles Gute, ATARI 8 BIT FOR EVER!

Sacha Hofer



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Rainer Caspary

Den Zufall mit im Spiel

Ein sehr beliebtes Gebiet der Informatik sind Simulationen von Prozessen mit unvorhersehbarem Ausgang. Zu diesem Zweck benötigt man Zufallszahlen. Aber man muß gar nicht so weit hoch hinaus wollen, es genügt schon, wenn man als Heimprogrammierer ein Spiel schreiben möchte. Um den 'Ablauf nicht all zu starr zu gestalten, muß ein komplexes Spiel ein gewisses Eigenleben besitzen, das Variationen ermöglicht. Ein weiteres Einsatzgebiet sind sogenannte Farbdither-Algorithmen, die ein Bild auf eine Auflösung mit einer geringeren Farbtiefe hinunterrechnen.

RANDOM-Funktion

BASIC glänzt hier mit der RANDOM-Funktion, unter Quick muß man sich jedoch selbst etwas einfallen lassen. Zwar gibt es eine Speicherstelle, über die man Zufallszahlen auslesen kann, aber diese Methode hat einen paar schwerwiegende Nachteile. Die Zufallszahlen des Betriebssystems sind ein Abfallprodukt des Soundgenerators des Pokey-Chips. Das Ergbnis ist völlig unvorhersehbar.

Momentemal

Genau das ist es doch, was man eigentlich haben will. "Jain" muß man darauf antworten. Gerade bei Simulationen ist es oft erwünscht, eine gewisse Kontrolle über den Zufallsprozeß zu besitzen. Auch bei der Entwicklung von Spielen ist dies sinnvoll, da vergleichende Tests erheblich einfacher sind, wenn man sie unter vergleichbaren Vorraussetzungen durchführen kann. In einem Star Trek Spiel sollen also z.B. die Schiffe der Borg oder der Romulaner für die Dauer der Entwicklung jeweils in den gleichen Quadranten verteilt werden. Um das Spiel jedoch unter anderen Bedingungen zu testen, muß man auch schnell diese Verteilung ändern können.

Der Schein trügt

Da Computer eh nichts anderes können als rechnen, muß man nun eine Berechnungsvorschrift implementieren, die eine Zahlenfolge generiert, die dem Betrachter als vollkommen willkürlich erscheint. Dabei geht man so vor, daß das nächste Folgeglied aus seinem Vorgänger berechnet wird. Außerdem werden Zufallszahlen immer auf einem beschränkten Zahlenbereich erzeugt, z.B. auf dem Intervall [0,1] oder der Menge der natürlichen Zahlen von 0 bis 99.

Den Erzeuger, der so eine Folge aufspannt, bezeichnet man als Pseudozufallsgenerator. Der Begriff deutet schon an, daß die erzeugten Zahlen nicht wirklich zufällig sind, sondern eben nur so scheinen. Das erste Glied der Folge wird in der englischen Literatur seed genannt, was wörtlich übersetzt Samen bedeutet.

Eine früher sehr verbreitete Methode ist das Middle-Square-Verfahren: Man nehme eine vierstellige Zahl, quadriere sie und nehme die mittleren vier Ziffern als Ergebnis. Aus dem Seed 4567 ensteht die Folge 8574, 5139, 3579, ... (siehe Abb.1)

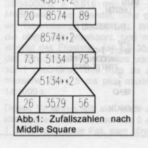


Abb.1: Zufallszahlen nach Middle Square

Das Middle-Square-Verfahren hat jedoch sehr viele Nachteile und erfordert teilweise hohen Implementierungsaufwand. Es wird daher auch nicht mehr verwendet.

Die heute gängige Methode zur Erzeugung von Zufallszahlen geschieht über Lineare Kongruenzgeneratoren. LKG's erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit, weil ihre Berechnung so einfach ist.

$$z_{n+1} := (a^*z_n+b) \bmod m$$

Je nachdem, wie man a, b und m wählt, erhält man gute und weniger gute LKG's. Die Idealvorstellung ist ein LKG, der 100 Prozent des Zahlenbereichs von m abdeckt. Da die resultierenden Folgen auch noch vom Seed abhängig sein können, möchte man möglichst reentrante Folgen haben, die außerdem in etwa gleich viele Elemente haben. Je größer m ist, desto besser sind die Chancen, so einen LKG zu finden.

Wozu das alles?

Alles gut und schön, doch wozu kann man einen LKG praktisch einsetzen. Schließlich kann man Zufallszahlen auch über die Zufallsvariable RANDOM abfragen.

LKG's sind aber äußerst nützlich, wenn man eine Kontrolle über den Zufall haben möchte. Als Beispiel sei hier der Spieleklassiker Elite angehführt, der es schaffte, auf einem 8-Bit-Rechner ein Universum mit mehr als 2000 Welten zu generieren. Dabei unterschieden sich die einzelnen Welten in immerhin mehr als 30 Parametern.

Mit einem LKG kann man leicht diese Parameter deterministisch berechnen. Als Startwert des LKG dienen z.B. die Koordinaten des Planeten. Daraus werden Name, Preise, Techlevel, Bevölkerung etc. pp. berechnet. Durch die Kombination mit mehreren Kongruenzen können so beliebig komplexe Universen geschaffen werden. Auch

die Koordinaten könnten mittels eines LKG berechnet werden. 20.000 Planeten und mehr sind somit kein Problem mehr.

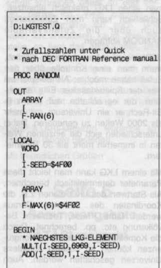
Quick und die Zufallszahlen

Das Listing LKG.L zeigt ein einfaches Beispiel, wie man einen Linearen Kongruenzgenerator programmieren kann. Als multiplikativen Faktor habe ich 6969 genommen, dazu wird jedesmal eine 1 addiert, damit im Falle der 0 auch wieder ein vernünftiges Nachfolge-Element herauskommt.

Der Zufallsgenertor läuft nur im UNSIGN-Modus und benötigt Fließkomma-Arithmetik. Man muß also die MATH.LIB von der Quick-Systemdiskette einbinden.

Vor dem ersten Aufruf von RANDOM muß man den Seed Initialisieren. Das geschieht über INITSEED. Hier habe ich es mir einfach gemacht und nehme einfach zwei Werte aus der Speicherstelle $D20A, die ja bekanntlich der Zufallsgenerator liefert.

Florian Baumann



```
-----------------
D:LKGTEST.Q
-----------------

* Zufallszahlen unter Quick
* nach DEC FORTRAN Reference manual

PROC RANDOM

OUT
  ARRAY
  [
  F-RAN(6)
  ]

LOCAL
  WORD
  [
  I-SEED=$4F00
  ]

  ARRAY
  [
  F-MAX(6)=$4F02
  ]

BEGIN
  * NAECHSTES LKG-ELEMENT
  MULT(I-SEED,6969,I-SEED)
  ADD(I-SEED,1,I-SEED)
```

```
    * UND NUN AUSGEBEN
    .IFP(I-SEED,F-RAN)
    .FDIV(F-RAN,F-MAX,F-RAN)
  ENDPROC


  * INITSEED initialisiert den
  * Zufallsgenerator

  PROC INITSEED

  LOCAL
    WORD
    [
    I-SEED=$4F00
    OS-RANDOM=$D20A
    ]

    ARRAY
    [
    F-MAX(6)=$4F02
    ]

  BEGIN

    I-SEED = OS-RANDOM
    /I-SEED= OS-RANDOM

    * F-MAX initialisieren
    DATA(F-MAX)
    [
    66,6,85,53,0,0
    ]

  ENDPROC
```

```
-----------------
D:LKGTEST.Q
-----------------

INCLUDE
[
D:MATH.LIB
D:LKG.L
]

BYTE
[
I
]

ARRAY
[
F-RND(6)
]

MAIN
  UNSIGN

  .INITSEED(0)

  I=0
  WHILE I<20
    .RANDOM(F-RND)
    .FPRT(F-RND)
    ?
    I+
  WEND

ENDMAIN
```

Präzisionsuhr XL/XE

Für die Zeitmessung stellt das Betriebssystem des XL einen 3-Byte-Zähler zur Verfügung, nämlich die Zellen 20, 19 und 18. Gemessen wird bekanntlich nicht direkt die Zeit, sondern die Wechselstromschwankungen. Eine Einheit ist demnach 1/50 s lang. Allerdings kann die Frequenz leicht schwanken, und Uhren, die davon abhängen, gehen nicht genau. Seinerzeit hat es eine gewisse, sogar bundesweite Beachtung gefunden, daß hier in Berlin die Uhren anders gehen, zumindest die elektrischen, da die Stromfrequenz etwas zunahm. Im Durchschnitt vergehen zwischen zwei Erhöhungen der Zelle 20 0,02 s, und das reicht auch für viele Anwendungen.

Millisekunden messen

Doch es kommt vor, daß man kürzere Zeiten messen möchte, 1/100 oder 1/1000 s. Man behilft sich damit, daß man das zu messende Teil mehrfach wiederholt und dann den Durchschnitt ermittelt. Die Genauigkeit der Messung hängt von der Anzahl der Wiederholungen ab.

Will man z.B. 0,01 s von 0,015 s unterscheiden, muß man das Meßgut 4 mal wiederholen: 5/1000 s Genauigkeit ist eine Vierteleinheit von Zelle 20 (5/1000 = 1/200 = 1/4*1/50). Soll 0,01 s von 0,011 s unterscheidbar bleiben, muß man schon 20 Wiederholungen machen (1/1000 = 1/20*1/50). Die allgemeine Formel liest man direkt ab. Die Genauigkeit 1/n s erreicht man mit mindestens n/50 Wiederholungen

Interruptuhr

Dieses Verfahren ist auf die Dauer absurd, jedenfalls nicht computergerecht. Bei 1 ms und 1,1 ms müßte schon alles 200 mal wiederholt werden. Für solche Probleme kann man den Pokeyzählerinterrupt heranziehen. Nach einer ziemlich frei wählba-

ren (kurzen) Zeit wird eine Unterbrechung erzeugt und ein selbst definiertes Programm ausgeführt. Dies geschieht so lange, wie man es will. Um damit Zeit zu messen, zählt man im Interruptprogramm einfach einen Byte- oder Wortzähler hoch. Aus der Höhe des Zählers und der eingestellten Frequenz liest man die Zeit ab, die vergangen ist.

Wie man die Pokeyzähler anwirft, haben Binner/Schönfeld im AM 7/88 beschrieben (s.a. das QUICKprogramm).

Nehmen wir an, man will jede ms einen Interrupt auslösen! Bei der Basisfrequenz 64 KHz schreibt man 63 ins Zählregister, da der Pokeychip noch 1 addiert. Die realen Werte reichen also von 1 bis 256. Der Chip zählt diesen Wert jede 1/64000 s um 1 herunter und löst bei 0 einen Interrupt aus. Dann restauriert er den alten Wert (64 im Beispiel), und das ganze wiederholt sich. Das macht er alles völlig unabhängig vom übrigen Geschehen im Computer.

Was alles gemessen wird

Will man die Dauer eines Programmteils messen, muß man besonders die letzte Bemerkung beachten. Die gefundene Zeit verteilt sich nämlich nicht nur auf das Meßgut, sondern auch auf den Bildschirmaufbau und eventuelle andere Interrupts. Dies läßt sich in bekannter Weise umgehen. Die eigentliche Interruptroutine wird noch erfaßt und natürlich die Interruptserviceroutine des Betriebssystems.

Während das eigene Interruptprogramm vernachlässigt werden kann (INC addr, PLA, RTI), dauert die OS-Routine etwas (nach meiner Erkenntnis 0,08 bis 0,1 ms). Durch kopieren des OS ins RAM und Verändern der Serviceroutine könnte man diesem Problem ausweichen. Oder man schreibt eine eigene Serviceroutine, da die maskierbaren Interrupts eine Einsprungadresse haben (VIMIRQ=$216/7).

Diese letzte kurze Zeit fällt bei jeder Zählererhöhung an. Das bedeutet, daß man die Meßfrequenz nicht zu groß wählen darf, denn tritt ein neuer Interrupt auf, während der alte noch arbeitet, wird der neue ignoriert und eine Zählererhöhung geht verloren: die Messung wird falsch. Dies geschieht auch, wenn der Timerinterrupt zusammen mit einem anderen, höherwertigen Interrupt auftritt und unterdrückt wird (bei I/O-Operationen; die Breaktaste, der Tastaturinterrupt und der Breakint. sind nachgeordnet).

Meßgenauigkeit ...

Hat man diese Probleme alle irgendwie im Griff, stellt sich die Frage, wie genau die Messung ist. An sich mißt man ja nur, wie oft das Programmteil unterbrochen worden ist. Die Zeit zwischen dem letzten Interrupt und dem Ende des Meßteils bleibt unbekannt, der Fehler kann eine ganze Meßeinheit sein. Es ist das gleiche Problem, wie es vorhin mit der XL-Uhr beschrieben wurde. Jetzt aber läßt es sich recht elegant lösen.

Sehen wir uns ein Beispiel an! Die tatsächliche Meßzeit sei 0,51 ms. Startet man den Pokeyzähler bei 64 KHz mit 32, wird nach 0,5 ms der Interruptzähler von 0 auf 1 erhöht (32/64000 Hz = 0,5 ms). Da man seinen Zähler nach dem Ende der Meßstrecke abliest, erhält man 1.

Startet man dagegen den P-Zähler mit 33, liest man nur 0 ab, da 33/64000Hz = 0,516 ms sind, die Meßstrecke wird beendet, ohne daß ein Timerinterrupt passiert ist. Wäre die obige Zeit unbekannt, und man erhielte das Ergebnis, daß bei 33/32 das Umschlagen des Zählers von 0 auf 1 geschähe, hätte man als gemessene Zeit 0,5 ms plus maximal 1/64000 s.

Dieses Verfahren läßt sich leicht automatisieren. Der Wechsel von 0 auf 1 ist der günstigste Fall, man könnte auch jeden anderen klar definierten Wechsel um eine Einheit nehmen; dann muß man den oben beschriebenen Fehler herausrechnen.

... ohne Beispiel

Nimmt man als Basisfrequenz den Systemtakt von 1,79 MHz, kann man als längstes Intervall etwa 1/7000 s überbrücken (256 als Zählerstartwert), das sind 0,143 ms. Hier sollte man das OS modifizieren.

Das überhaupt längste Intervall ist dementsprechend bei 15 KHz und 256 als Startwert etwa 1/60 s (256/15000 Hz = 17,07 ms).

mathemat. Raffinesse

Soweit die Messung eines einzelnen, wiederholbaren Ereignisses. Was passiert aber, wenn man zufällige Ereignisse hat und der Erwartungswert, d.h. der Durchschnittswert, berechnet werden soll? Die Frage ist also nicht, wie lange dauert z.B. ein festes Programmteil, sondern man hat eine Prozedur, die auf verschiedene Datensätze angewendet wird, und man möchte wissen, wie lang dieser Algorithmus im Durchschnitt dauert.

Man könnte das beschriebene Verfahren für beispielsweise 200 Datensätze einzeln anwenden und die Zeiten summieren, aber das ist mechanisch und uninspiriert. Ein Gedankenexperiment klärt die Lage.

Experiment

Nehmen wir wieder an, der Erwartungswert sei 1 ms! Mißt man nun mit ebenfalls 1 ms die Zeiten, wird folgendes passieren. Pro Messung tritt im Durchschnitt ein Interrupt auf, was eine Zählererhöhung von 0 auf 1 bedeutet.

In Wirklichkeit geschieht etwas anderes. Ist der Algorithmus früher fertig als in einer ms, gibt es keine Zählererhöhung, man erhält 0, sonst 1 (wenn alles kürzer als 2 ms dauert). In der Summe wird man bei 200

Versuchen als "Gesamtzeit" etwa 100 Einheiten erhalten, jedenfalls dann, wenn genauso viele Versuche mit weniger als 1 ms enden wie solche mit mehr als 1 ms.

Dies ist dann der Fall, wenn die Verteilung der realen Zeiten symmetrisch zum Erwartungswert liegt. Beispiele dafür sind die Gleichverteilung (jeder Punkt hat die gleiche Wahrscheinlichkeit) und die Normalverteilung (einen 10 Mark-Schein ansehen; dort erkennt man die Symmetrie der Gaußschen Kurve besonders schön, die Fläche unter der Kurve ist die Wahrscheinlichkeit des entprechenden Abschnitts der x-Achse).

Die Zeitmessung geschieht so, daß man den Zählerstartwert solange verändert, bis als Gesamtzeit für n Versuche n/2 erscheint. Meßfehler gibt es, wenn die Verteilung nicht symmetrisch ist und wenn der halbe Wert gar nicht getroffen wird (statt 100 also vielleicht 95 und 107), der Unterschied zwischen zwei benachbarten Startwerten ist jedoch nur 1/15000 oder 1/64000 s, also denkbar klein. Zudem gibt es einen versuchsabhängigen Fehler, da das Experiment sowieso zufällig ist.

Wat soll dit janze?

Sicherlich fragt sich jetzt der eine oder andere Leser, warum man so kleine Zeiten messen will. Als Antwort gebe ich die Problemstellung, die mich zu den Überlegungen geführt hat.

Ich habe verschiedene Sortieralgorithmen untersucht. Für das modifizierte Sortieren durch Einfügen von Beck/Krogdahl ergab sich für einen Datensatz von 8 Bytes eine Zeit von 1,52 ms mit einem QUICK programm, für Quicksort fand ich 1,33 ms (für 8 Wortwerte hier schon 4,93 ms). Ziel war eine Aussage über den sogenannten worst case, den schlechtesten Sortierfall.

Für viele Sortierverfahren ist er bekannt, meistens die gerade umgekehrte Anordnung, doch nicht so für Beck/Krogdahls Sortieren. Hier weiß man nur, daß er von der Anzahl der Elemente n abhängt, was mit der Auswahl der Indexmenge zu tun hat (s. AM 6/93). Mittels eines genetischen Algorithmus, der die zeitlängsten Datensätze bevorzugt, konnte ich ihn für den Fall n=8 herausfinden. Man liest richtig, den genetischen Algorithmus habe ich sehr wohl auf dem XE verwirklicht.

Hier sieht man die Vorteile, die die Pokeyzeitmessung bringt. Es konnte im ms-Bereich gearbeitet werden und nicht im s-Bereich und nix mit DX 8/400 oder Hexiumprozessor. Der XE liefert ein reales wissenschaftliches Ergebnis in ungefähr 20 min. Soviel zum Thema "Umsteigen auf andere Rechner".

RAINER CASPARY

Quick Meßprogramm

```
BYTE
[
POKMSK=16,IRQEN=$D20E,AUDF1=$D200
AUDCTL=$D208,STIMER=$D209
SDM=559,DMA=$D400,NMIEN=$D40E
ZAEHLER,N,M,K
]

WORD
[
I-ADR=208,VTIMR1=528,VTALT
]

MAIN

VTALT=VTIMR1   * Adresse des Interrupt-
PADR(UHR)      * Prg. dem OS mitteilen
VTIMR1=I-ADR
SDM=0
DMA=0
NMIEN=0        * kein VBI
N=255          * Zaehlerstartwert 256
.LAST(N,M)     * 1.Messung mit 4 ms
ADD(M,1,K)     * Naechste Einheit
REPEAT
  N-           * Umschlag-Frequenz
  .LAST(N,M)   * suchen
UNTIL M=K
NMIEN=64
SDM=34
K-
?(" ZEIT ",K," FREQ ",N)
VTIMR1=VTALT

ENDMAIN


INTER UHR       * Timerinterruptprg.
BEGIN           * muss mit PLA,RTI enden
ZAEHLER+
INLINE
[
104
]
ENDOLI


PROC LAST
IN
BYTE
[
FREQ
]
OUT
BYTE
[
ZEIT
]
BEGIN
AUDF1=FREQ     * Das ist der P-Zaehler 1
*AUDCTL=1      * 15 KHz, Defaultwert 0
               * = 64 KHz, 64 = 1,79 MHz
OR(POKMSK,1,POKMSK)
REGA(IRQEN)    * Zaehler 1 freigeben
               * IRQEN kann man nur setzen!
STIMER=1       * Starten

ZAEHLER=0
.MESSGUT
ZEIT=ZAEHLER

AND(POKMSK,254,POKMSK)
REGA(IRQEN)    * Zaehler sperren
ENDPROC


PROC MESSGUT
BEGIN
* Tja, was kann man wohl messen?
ENDPROC
```

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab. Das ,Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Das Spiel macht irren Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 DM 19,90

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	**AT 308**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	**PDM 394**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	**AT 302**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

ATARI magazin

TextPRO+ Teil XII

In der letzten Ausgabe des ATARImagazins wurde es schon angekündigt, dies ist der zwölfte und letzte Teil des TextPRO+-Workshops. Seit September 1992, nahezu 2 Jahre, durfte ich Sie mit der Benutzung der Textverarbeitung TextPRO+ vertraut machen. Ich hoffe, daß ich Ihnen helfen konnte, mit diesem hervorragenden Programm zu arbeiten. Trotz der zahlreichen Folgen stecken in dem Programm noch viele nützliche und ausbaubare Fähigkeiten, auf die ich nicht näher eingehen wollte, da sie teilweise kompliziert zu nutzen sind und somit nicht in einen Workshop für reine Anwender besprochen werden sollten. Falls Sie eigene Vorstellungen über eine ergonomische Tastenbelegung haben, so können Sie diese ohne weiteres in TP+ realisieren. Wie das funktioniert, erkläre ich Ihnen im nächsten Abschnitt. Das Inhaltsverzeichnis aller behandelten Themen schließt diese Folge, diesen Workshop ab.

Tastaturbelegung

Die große Flexibilität von TP+ zeigt sich nicht zuletzt an der Möglichkeit der freien Tastaturbelegung. Im 8. Teil des Workshops, Ausgabe November/Dezember '93, wurde unter der Überschrift "Individuelle Einstellungen" kurz besprochen, daß man mit <SELECT>+<CTRL>+<S> individuelle Einstellungen speichern und mit <SELECT>+<CTRL>+<L> laden kann. Eine Konfigurationsdatei wird automatisch beim Laden von TP+ mitgeladen, wenn sie den Namen "TEXTPRO.CNF" hat. Solche Dateien kann man ganz normal in den Editor mit <CTRL>+<L> laden, um sie dann im Atascii-Modus zu editieren, in den man durch Drücken der Inverse-Taste gelangt und durch nochmaliges Drücken derselben wieder verläßt. Mit Hilfe der <CTRL>+<U>-Tastenkombination kann man sich die aktuelle Cursorposition anzeigen lassen. Nach dem Editieren speichert man den .CNF-File mit <CTRL>+<S> ab. Dieser kann danach mit <SELECT>+<CTRL>+<L> geladen werden.

Tabelle

Position	Dezimalwert	Funktion
206	31	Zeichen nach rechts
207	30	Zeichen nach links
208	92	Wort nach rechts
209	94	Wort nach links
210	2	Rahmenfarbe
211	130	Rahmenfarbe (umgekehrt)
212	20	Texthelligkeit
213	148	Texthelligkeit (umgekehrt)
214	0	Satz nach links
215	96	Satz nach rechts
216	126	Backspace
217	255	Zeichen einfuegen
218	4	in den Buffer loeschen
219	132	in den Buffer loeschen (anhaengen)
220	9	Wechsel Einfuegen/Ueberschreiben
221	125	loesche den gesamten Text
222	124	einen Abschnitt runter
223	95	einen Abschnitt rauf
224	12	Datei laden
225	140	Einstellung laden
226	19	Datei speichern
227	147	Einstellungen speichern
228	13	Diskettenmenue
229	18	Kopierbuffer einfuegen
230	22	Makrodatei laden
231	5	zum Textende springen
232	16	Text ausdrucken
233	254	Zeichen unter dem Cursor loeschen
234	1	Gross- und Kleinbuchstaben vertauschen
235	11	Kopierbuffer loeschen
236	6	Zeichenkette suchen
237	134	die zu suchende Zeichenkette bestimmen
238	21	Speicherstatistik anzeigen
239	127	Tabulator
240	157	Leerzeichen einfuegen (255)
241	3	ersetze die gefundene Zeichenkette
242	131	bestimme die ersetzende Zeichenkette
243	7	globales Suchen und Ersetzen
244	156	entferne ueberfluessige Leerzeichen
245	27	Escape-Taste
246	15	Darstellung unechter Leerzeichen
247	159	Tabulatorsprungweite bestimmen
248	158	Tabulator einfuegen
249	8	zum Bildschirm-/Textanfang springen
250	142	Tastenklick an/aus
251	14	Tastenwiederholungsgeschwindigkeit
252	24	zum DOS springen
253	28	eine Zeile nach oben
254	29	eine Zeile nach unten
255	10	urspruengliche Einstellungen wiederherstellen
256	25	Zeilenumbruch an/aus
257	146	Makrofunktion "Dateiname umbenennen"
258	133	Makrofunktion "Datei loeschen"
259	143	RETURN-Zeichen anzeigen
260	135	Makrofunktion "Gosub"
261	152	Bildschirm aus
262	154	Bildschirm an
263	144	Makrofunktion "Aufruf eines Makros in einer anderen Datei"
264	17	an den Zeilenanfang springen
265	26	zum Zeilenende springen
266	139	Makrofunktion "Warte auf Tastendruck"
267	150	bis zum Textende loeschen
268	141	eine Meldung ausgeben
269	153	eine Nachricht ausgeben
270	253	Summer ertoenen lassen
271	149	bis an den Dateianfang loeschen
272	129	Makrofunktion "ein Zeichen nach links"
273	23	Cursorposition anzeigen
274	145	Makrofunktion "Datei kopieren"
275	137	Makrofunktion "Eingabe"
276	138	springe zum BASIC
277	151	Binaerdatei laden
278	251	Editoreinstellungen
279	123	Druckereinstellungen
280	136	zum Inhaltsverzeichnis eines Diskettenlaufwerks springen

Wichtig: Vergessen Sie nie, wenn Sie die Konfigurationsdatei geändert haben, sich zu vergewissern, daß diese Änderungen keine unbeabsichtigten Auswirkungen auf Makrodateien haben.

Inhaltsverzeichnis

Das Inhaltsverzeichnis ist nach ATARImagazin-Ausgaben geordnet. Die Stichworte entsprechen den Überschriften in den jeweiligen Artikeln.

Der Workshop ist zu Ende, mir bleibt nur noch mich bei allen Lesern für Ihre Zuschriften und Ihr Interesse zu bedanken und weiterhin viel Spaß bei der Arbeit mit TextPRO+ v4.54 zu wünschen. Rainer Hansen

Assemblerecke -Teil 12 -

Wie versprochen wenden wir uns nun endlich den Subroutinen und den Konstanten zu.

Um an den Teil mit den Macros anknüpfen zu können, beginne ich mit den Subroutinen. Wie schon gesagt, muß man mit der Verwendung von Macros recht vorsichtig sein, denn ein Macro von einem halben KB an Länge sieht im Quelltext recht wenig aus. Wird dieses Macro aber zehn Mal eingesetzt sind schon fünf KB an wertvollem Speicher verloren. Dies kann man aber auf folgende Art und Weise vermeiden:

Wir denken uns, daß wir ein Macro haben, das ohne Parameter aufgerufen wird, also nicht wie in unserem Beispiel POKE 710,10 oder so ähnlich sondern meinetwegen CLRLINE, das die erste Zeile des Bildschirms löschen soll.

Das Programm dazu sieht so aus:

```
CLR     LDA #32
        STA (88),X
        INX
        CPX #40
        BNE CLR
```

Wenn wir diese Routine nun als Macro verwenden wollten, dann würden wir als erste Zeile einfügen

CLRLINE MACRO

und als letzte Zeile

MEND

Nun würden beim Assemblieren aber jedesmal diese fünf Zeilen neu als Programmcode in den Speicher kommen. Das wollen wir vermeiden, indem wir Subroutinen verwenden. Dazu machen wir im Hauptprogramm folgendes: Immer wenn die erste Zeile des Bildschirms gelöscht werden soll, fügen wir ein

JSR CLR (Jump to SubRoutine)

ein. Als Zeile hinter dem BNE CLR muß dann noch ein RTS eingefügt werden (ReTurn from Subroutine). Nachdem die Subroutine durchlaufen worden ist, kehrt das Programm an die Stelle zurück, an der die Subroutine aufgerufen worden ist. Wenn nun diese Prozedur wie oben erwähnt zehn Mal aufgerufen wird, dann wird nur der Speicher für die zehn Sprungbefehle (je 3 Byte) und einmal der Speicher für die Routine benötigt. Man sieht also, wenn man Subroutinen verwendet, kann man Speicher sparen, besonders bei langen Programmen.

Nun werden einige aber sagen, daß man ja keine Parameter wie bei dem POKE-Macro übergeben kann. Das ist zwar beim ersten Hinsehen richtig, aber auch das kann man umgehen, nämlich mittels der Konstanten: Konstanten sind Labels, denen eine bestimmte Speicherstelle zugewiesen wird. So kann ich z.B. der Speicherstelle 1536 ($0600) das Label PAGE6 zuweisen. Das geht wie folgt:

```
PAGE6   EQU   1536 oder
PAGE6   EQU   $600
```

Wenn ich nun im Programm der Speicherstelle 1536 den Wert 10 zuweisen will, dann muß ich nicht mehr schreiben:

```
LDA #10
STA 1536
```

sondern ich kann schreiben

```
LDA #10
STA PAGE6
```

Dies macht ein Programm sehr viel übersichtlicher, wenn man oft benutzten Speicherstellen sinnvolle Namen gibt. Von ATARI ist auch eine Namensrichtlinie herausgegeben worden, in der PEEKS und POKES Ecke des USER-Mag finden Sie die offiziellen Namen der dokumentierten Speicherstellen. Genau wie MACROS müssen Konstanten (EQUates) vor dem ORG-Befehl stehen, und wenn sie in Macros schon Verwendung finden sollen, auch vor diesen, am Besten immer ganz am Anfang.

An einem Beispiel sehen wir noch, wie die Übergabe von Parametern mit Subroutinen erfolgen kann:

```
VAL      EQU $601
         ORG $A800
...
         LDA #10
         STA VAL
         JSR SCRNCOL
...
SCRNCOL  LDA #VAL
         STA 710
         RTS
```

Auch wenn dieses Beispiel speichertechnisch sinnlos ist, so soll es doch zeigen, wie Werte übergeben werden können: Im Hauptprogramm wird der Wert 10 in die Konstante VAL geschrieben und dann das Unterprogramm aufgerufen. Hier wird VAL wieder in den Akku gelesen und in 710 abgelegt. Sinn machen würde dieses Programm erst, wenn mit VAL mehr angestellt würde als es bloß in eine Speicherstelle abzulegen.

Viel Spaß noch ! Frederik Holst

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin



Suche Unterlagen zum 850er Interface von Atari. Auch alles was beim Neukauf mitgeliefert wurde. Besonders aber Infos über die nutzbaren Befehle (GET, usw.). Thomas Grasel, Dillenburgerstr. 61, 60439 Frankfurt/ Main.

Suche komplette Originale auf Diskette: Infiltrator, Adventure aus der S.A.G.A.-Reihe, Gruds in Space, Serpents Star, Deja Vu und andere. Liste an Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, 01259 Dresden.

Suche Software auf Disk, Cassetten und Module. Angebote an: S. Hofer, via cá di ferro 7, CH-6648 Minusio.

Suche das Programm BOBTerm. Angebote an Tel. 06021/28943 - ab 19 Uhr. Jürgen verlangen.

Verkaufe Centronics Interface II für 70,- DM. Jürgen Hemme, Malberger Esch 7, 49124 Georgsmarienhütte.

Verkaufe: Preppie 1+2 für 15,- DM, Showdown Hockey für 5,- DM, 8-Bit-Mag 13+14 für DM 10,-, C'est la vie für 5,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen.

Suche deutsche Anleitung für SYN-CALC-Tabellenkalkulationprogramm. Wolfgang Drauschke, Kirschweg 51, 06667 Weißenfels.

Verkaufe: Drucker STAR LC 20, bester Zustand mit Handbuch, Farbband und Originalverpackung für 180,- DM. Suche: Atari-Profibuch. J.P. Weber, Amerstorfferstr. 10, 81549 München, Tel. 089/6900227.

Maus Seite 49

Verkaufe: 10 Stück Farbbänder für LC 10/LC 20 original verpackt für 75,- DM. Suche: Alte ATARI-Magazine und Computer Kontakte. Weber, Tel. und Fax: 089/6900227.

Verkaufe Drucker ATARI 1029 + Farbbänder, ca. 50,-DM. Holger Schinke, Etkar-André-Str. 5, 12619 Berlin.

Brenne und Lösche Eproms für ROM-DISK. Das Stück für 3,- DM/20 ÖS exclusive Eprom und Versand. Infos mit frankiertem Rückkuvert an: Karlheinz Grabner, Steinmüllerg. 25/11/7, A-1170 Wien.

Suche Kontakt zu Atari-Clubs im Raum Villingen-Schwenningen. Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld.

Suche defekte Floppy XF551 zur Ersatzteilgewinnung. Suche außerdem Anleitung oder Hilfe um Module für Atari 800XE herstellen zu können. Falk Entrich, Rathener Str. 19, 01259 Dresden.

Suche Atari XL/XE-User aus dem Raum Trier/Hunsrueck und Eifel nähe Trier zwecks Erfahrungsaustausch und zum Programmieren einer Demo oder anderer interessanter Dinge. Raimund Altmayer, Brunostr. 80, 54329 Konz.

Verkaufe: Atari 800XE + 256KB Erweiterung (Peter's Megaram 3) + Speedy-OS mit Schaltern zum an- und abschalten, Datasette XC-12 und PD's für nur 200,- DM. Adresse: Andreas Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim.

Wer weiß die Originaleinstellung vom Star Texter, da meine Parameter total verstellt sind. Sebastian Wunderlich, Str. der Jugend 3, 08645 Bad Elster.

Achtung! Benjy-Soundmonitor Musiken und billige Hard- und Software gesucht. Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

SUCHE: ATARI Floppy XF551 und ATARI Floppy 1050 bis 100,- DM. Mailboxenprogramm für ATARI XL (für Betreiber einer Mailbox) bis 50,- DM. SynFile+ bis 40,- DM. Angebote bitte schriftlich an : Kay Hallies, Gerberstr.8, 25355 Barmstedt

VERKAUFE: ATARI 800XE (orginal Verpackt mit 6 Mon. Garantie). Das Gerät ist NEU! und unter Garantie ungebraucht. ATARI 800XE nur 200,- DM (so lange der Vorrat reicht)

JETZT IST ES WIEDER SOWEIT: Jetzt gibt es das neue Floppynetzteil für den ATARI XL/XE. Bei diesem Netzteil handelt es sich um ein ZWEI-FACH-Netzteil. Das heißt, daß man bequem 2 Floppylaufwerke an 1 Netzteil anschließen kann. Dieses Netzteil kostet auch nur 57,-DM. Bestellen Sie noch heute.

Best.-Nr. 210001 2in1 FDD-NETZ-TEIL 57,00 DM Best.-Nr. 210002 ATARI 800XE 200,00 DM Best.-Nr. 210003 ATARI 130XE 370,00 DM

Versand nach unseren Geschäftsbedingnungen. Fa. COMPY-TECH / Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen

4. August 1994

Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-
Jubiläumsangebot siehe Seite 19

PD-Ecke von Markus Rösner

Hallo Freunde der PD-Software. Auch diesesmal haben wir für Euch wieder eine Mischung aus allen möglichen Bereichen zusammengestellt, die Euch hoffentlich auch diesesmal zusagt, damit der Sommer nicht XL/XE-los wird. Klar, es wird Sommer, da läßt man den Computer schonmal des öfteren aus und geht lieber ins Freibad oder so. Ahh, das wäre mal so richtig schön, aber mir bleibt dazu fast keine Zeit. Ich gönne es jedem, nur ich darf aus zeitlichen Gründen wieder hier im Dachgeschoß schwitzen, damit Ihr wieder Euer Atari-Magazin und Euer Syzygy pünktlich bekommt. Honoriert dies auch einmal und schreibt einen kleinen Leserbrief für das Syzygy (werbwerbwerb...). Aber genug gesülzt, legen wir nun mit der PD-Software los:

STRATEGISCHE KRIEGSSPIELE

Hierbei handelt es sich um eine einseitig bespielte Diskette, die lauter Spiele mit strategischem Einschlag beinhaltet. Die Spiele im allgemeinen sind recht nett, nur leider immer in Englisch und bei Spielen solcher Art, sollte schonmal zwischendurch der Englisch-Duden griffbereit liegen, denn einfach zu verstehen sind die Games nicht immer.

Aber ich muß sagen, sobald man sich in die einzelnen Spiele eingearbeitet hat, machen sie unheimlichen Spaß und üben immer wieder einen gewissen Reiz aus. Hier nun die Games und um was es bei den Spielen überhaupt geht.

Medieval Combat: Hierbei handelt es sich um ein Spiel für zwei Spieler. Ziel ist es, daß jeder mit seiner Armee soviel vom Land erobert, wie nur möglich. Allzugroß ist das Land nicht, es paßt auf einen Grafikstufe eins Screen drauf, trotzdem kann man schon sehr lange spielen und es macht auch noch Spaß. Gespielt werden kann entweder über Joystick oder Tastatur. Das kann man nach Spieler individuell einstellen beim Beginn des Spieles.

Outpost: Dies ist jetzt ein Spiel, das für jeden interessant werden könnte. Ich spielte es längere Zeit, kam aber nicht hinter den Sinn des Spieles. Anleitung ist leider auch keine dabei. Falls jemand einmal den Sinn des Spieles herausbekommen sollte, der melde sich bitte bei mir oder bei der Redaktion, wir werden die Anleitung dann veröffentlichen, denn interessant sieht das ganze schon aus.

Convoy: Ein sehr interessantes und tolles Spiel. Man stellt sich einen Schiffsconvoy zusammen, mit den Gütern, die man denkt, die die Zielstadt brauchen könnte. Dann kann man den Convoy durch das Meer schicken und muß allerlei Feinden Herr werden und viele Situationen überstehen, Luftangriffe starten usw. Ein sehr interessantes, langwieriges, nie langweiliges Spiel, das den Kauf dieser PD-Diskette eigentlich schon rechtfertigt. Und auch einfach zu verstehen ist das ganze, denn selbst ohne Anleitung kommt man schnell voran und findet sich zurecht, denn das Spiel ist super aufgebaut und Fehleingaben werden fast unmöglich.

World Power: Hier muß man im Besitz von 5 Ländern, die restlichen 5 Länder erobern. Das Spiel ist einfach gehalten. Mit ein bischen mehr Mühe hätte man daraus einen Knüller machen können, aber in dieser Version macht es fast keinen Spaß und die ewigen Zahleneingaben gehen einem auch auf den Wecker.

Cannon Power: Dieses Spiel gibt es auf anderen Rechnern schon in Hülle und Fülle und immer haben sie einen anderen Namen. Ein Spieler übernimmt die linke Seite, der andere die rechte. Ziel ist es nun, durch zwei Eingaben die Flugbahn der Kugel so zu beeinflußen, daß die gegnerische Kanone getroffen wird. Zwischendurch ganz ok.

Artillery Power: Und da es auf dem XL/XE bisher so wenig Spiele dieser Art gab, dasselbe nocheinmal in einer etwas anderen Version.

Summasumarum eine Diskette, die sich lohnt, alleine schon wegen Convoy, dies ist wirklich ein Superspiel, das fesselt. Aber gehen wir weiter und nehmen die nächste PD-Diskette ins Visier, mal schauen, was uns dort erwartet.

Best.-Nr. PD 259 DM 7,-

SAWFISH-PD #1

Ha, da haben wir ja eine Programmsammlung, die sich aber sehen lassen kann. Beginnen wir aber gleich mit dem ersten Programm:

Classic Painter: Ein nettes Zeichenprogramm mit vielen Funktionen, wie z.B. kopieren, verschieben, zoomen usw. Man kann prima damit zeichnen und ich muß ehrlich sagen, daß schon dieses Programm alleine die Disk wert gewesen wäre. Aber dies ist bei den auf dieser Diskette beinhalteten Programme im allgemeinen der Fall, sie haben alle einen recht hohen Standart. Wer also zeichnen will, sollte sich einmal Classic Painter ansehen, fakt ist, daß man nicht ein Programm in der Art von "XL-Art" z.B. erwarten darf, aber man muß auch den Preisunterschied sehen.

Othello II: Und auch dieses Spiel wäre diese PD-Disk schon alleine

PD-HIGHLIGHTS

wert. Es handelt sich um das berühmte Othello, die Grafik ist genial und man kann alleine oder zu zweit spielen, ein Höllenspaß sage ich Euch. Und diese Höllengrafik und die tollen Animationen, das muß man gesehen haben.

Breakthru: Eine interessante Version des Klassikers "Breakout" oder "Arkanoid". Es gibt rote und blaue Steine. Trifft man die roten, so explodieren die Steine rundum mit. Ein tolles Spiel mit toller Grafik, das man einfach gesehen haben muß. Ein Spiel das süchtig macht. Ist ein Level geschafft, so muß man den Ball rauslassen, um in den nächsten Level zu kommen.

Bruce Lee's Return: Ein Kampfsportspiel mit netter und abwechselnder Grafik für einen oder zwei Spieler. Gegen den Computer zu gewinnen ist schwer, aber mit zwei menschlichen Spielern macht dieses Spiel sehr viel Spaß.

Cad: Wie der Name schon sagt ein C.A.D.-Programm. Wie Classic Painter wird auch dieses Programm fast gesamt über den Joystick gesteuert. Die Bedienung ist einfach und Freunde von C.A.D.-Zeichnungen werden sich sehr schnell mit diesem Programm anfreunden.

Reflection: Hierbei handelt es sich um ein Action-Spiel, in dem man den Lichtstrahl so steuern muß, daß die feindlichen Objekte getroffen werden.

Planetblaster: Hier steuert man ein kleines Raumschiff auf dem Boden umher und muß das Grünzeugs, das von der Decke herunterwächst abballern, bevor es Überhand gewinnt. Der einzige Feind ist der umherspringende Ball, eine Berührung mit diesem ist für den Spieler absolut tödlich. Ein nettes Spiel für zwischendurch.

Megamaze: Dies ist ein Denkspiel hinter dessen Sinn oder Unsinn ich in der leider recht kurzen Testphase nicht gekommen bin. Auch hier gilt: Wer etwas weiß, soll entweder mir oder der Redaktion des Atari-Magazins schreiben.

Atris: Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich um eine Umsetzung des bekannten Tetris. Fakt ist, es gibt bessere Programme dieser Art, man muß aber auch berücksichtigen, daß dieses Spiel in Turbo-Basic geschrieben wurde und dafür bietet es doch erstaunlich viel. Auch ist eine nette Grafik vorhanden. Es gibt sicherlich schlechteres...

The Golden Sword: Hierbei handelt es sich um ein gutes Textadventure, allerdings völlig unverständlich, daß es in Englisch gehalten wurde. Der Programmierer ist deutscher Herkunft. Strange, very strange, aber dennoch gut.

Spacerun: Man fliegt mit seinem Raumgleiter durch verschiedene Phasen, wie Kometen, Korridore oder Barrikaden und muß in der letzten Phase die Raumbasis erreichen. Für ganz ab und zu zwischendurch ein nettes Spiel, das teilweise sehr schnelle Reaktionen verlangt.

Ufo: Dieses Spiel muß man sich wie das berühmte Tontaubenschießen in Summer Games vorstellen, nur eben im Weltall und man muß nicht versuchen, irgendwelche Tontauben abzuballern, sondern Ufos.

Best.-Nr. PD 260 DM 7,-

SAWFISH-PD #2

Auch den zweiten Teil dieser Serie können wir Euch diesesmal präsentieren. Hier geht es genau dort weiter, wo der Autor mit der ersten Diskette aufgehört hat. Es wird Euch hier noch mehr aus noch mehr Bereichen geboten. Doch genug der Vorrede, here we go:

Bubble: Es handelt sich hier um ein Denkspiel mit Action-Elementen. Das Prinzip ist schwer zu beschreiben, schaut es Euch einfach einmal an, aber ich sage es Euch gleich: Es ist höllenschwer.

Per Elisa: Eine kleine Musikdemo, die das Stück "Für Elise" von van Beethoven abspielt.

Preludio: Noch eine Musikdemo, diesesmal ist Chopins "Preludio" dran.

Greensleeves: Noch eine Musikdemo.

Dr. Freps: Ein nettes Baller/Action-Spiel. Beware of Dr. Freps Smiling. Das Ziel des Spieles besteht darin, den Doc vollkommen abzuballern, was aber gar nicht so einfach ist, wie Du feststellen wirst, nachdem Du das Spiel begonnen hast. Irgendwie der totale Spaß, obwohl das Spiel völlig einfach gehalten ist.

Golf: Ein Golfspiel mit netter Grafik, die Eingabe der Schläger und Richtung erfolgt vollkommen über Tastatur, macht aber Spaß.

P.S.E.: Etwas für die Chemiker unter Euch ist dieses Programm. Durch Eingabe des Elementes wird auf dem Schirm alles wissenswerte über dieses Element aufgelistet.

Tron Light Cycles: Eine weitere Umsetzung des Tron-Klassikers. Naja, es gibt ja schon tausende Umsetzungen, ich halte diese Version deshalb für etwas überflüssig.

Milton Bradleys Simon: Eine weitere Umsetzung eines berühmten Spieles. Gespielt wird über Tastatur.

Seite 19 !!!



Maze Mouse: Ein sehr komisches Spiel. Man bestimmt Start- und Endpunkt. Am Startpunkt startet die Maus im Labyrinth und erforscht es. Gelangt sie auf den vorher bestimmten Endpunkt, ist das Spiel vorbei. Ziel ist es, die Maus soviel erforschen zu lassen wie nur möglich. Wie schon gesagt, sehr komisch, aber auch einmal etwas anderes.

Gwop: Sehr eigenartiges Spiel. Wenn ich das Prinzip richtig verstanden habe, dann ist es das Ziel, mit der Spielfigur den Ball einzufangen, aber ich kann mich auch irren, dieses Spiel ist sehr strange...

Slurp: Auch hier kapier ich nicht ganz, um was es hier eigentlich geht und wie man Punkte bekommt.

Bases War: Ein Taktikspiel, wo man gut schätzen muß, da man die feindliche Raumbasis treffen muß durch Eingabe der Gradzahl und der Geschwindigkeit des Schußes.

Maze: Ein tolles Spiel. Man steuert mit dem Joystick eine unsichtbare Spielfigur durch das Labyrinth, von dem man immer nur einen kleinen Ausschnitt auf dem Schirm sieht und muß die ganzen grünen Punkte einsammeln und dann ins Ziel gelangen. Da man keine Spielfigur sieht, steuert sich das ganze ein wenig seltsam, aber es geht. Hat man das Spiel geschafft, dann sieht man das ganze Labyrinth nochmals auf dem Schirm, wo man gestartet ist, wo die Punkte waren und wo das Ziel war und wie lange man dazu gebraucht hat.

The Universe Fighting Contest: Auch wieder ein richtig tolles Spiel. Man erhält zuerst Infos über seinen Gegner und kann dann in die Schlacht gegen ihn treten, die im Weltall stattfindet. Man steuert das Spiel vom Cockpit des eigenen Schiffes aus und muß versuchen, die gegnerischen Raumschiffe abzuballern, wenn sie sich im Zielfadenkreuz befinden. Wirklich genial.

Globe: Ein kleines Animationsprogramm.

Miner 2059er: Der Klassiker, besser machen konnten wir ihn nicht, aber auch nicht schneller. Macht aber trotzdem Spaß, sehr eigenartige, einfache Grafik.

Racing: Ein kleines Autorennspiel, das aber sehr schnell langweilig wird. Hat aber eine nette Grafik.

Galaxian: Hat nichts mit dem Klassiker zu tun, den wir auch diese Ausgabe seperat vorstellen, Angriff der Weltraumvögel, die mit elektrischen Blitzen auf einen schießen. Ist sehr einfach zu schaffen und deshalb auch weniger interessant.

Montezuma Strikes Back: Eine weitere Umsetzung eines Klassikers, macht aber trotz der einfachen Aufmachung irgendwie Spaß. Die Grafik ist lustig geworden, man muß aber auch berücksichtigen, daß dieses Spiel bald zehn Jahre auf dem Buckel hat, denn der Autor programmierte dieses Spiel bereits 1985.

Golf 85: Und wieder ein Golfspiel, diesesmal aber noch besser. Anfangs steuert man über den Joystick Richtung und Schalgkraft, beim putten dann geht alles über Tastatureingabe. Macht aber Spaß, dieses Spiel zu spielen.

Insgesamt gesehen erwartet Euch bei dieser Disk wieder eine interessante Mischung. Vorliegend habe ich bisher drei Disketten der Sawfish-Reihe, ich hoffe, der Autor macht weiter, denn diese Disketten bringen neuen Wind in die PD-Szene, da es sich hier um Programme handelt, die auf noch keiner anderen PD-Disk zu finden waren. Kauft Ihr Euch also eine solche PD-Disk, so könnt Ihr davon ausgehen, noch keines der Programme zu haben.

Best.-Nr. PD 261 DM 7,-

Aber machen wir nun weiter mit der dritten Diskette der Sägefisch-Reihe.

SAWFISH-PD #3

Und auch bei der dritten Disk hat der Autor keine Mühen gescheut und eine sehr bunte Mischung zusammengestellt, die ich Euch jetzt einmal kurz vorstellen möchte.

Quadromania: Ein klasse Denkspiel. Es gibt zwar auch schon mehrere Sorten dieses Spieles, aber die vorliegende ist eine sehr gute, da auch eine nette Grafik vorhanden ist. Das Spielprinzip ist schwer zu erklären, aber wenn Ihr das Spielfeld seht, wißt Ihr sofort, um was es geht. Wenn dennoch nicht, dann könnt Ihr mal kurz bei mir anrufen, wenn Ihr Lust und Laune habt.

Replace All Types: Soweit ich dies jetzt beurteilen kann, handelt es sich um einen kleinen Zeichensatzeditor, der die Zeichen dann als Data-Zeilen im Programm ablegt. Aber auf diesem Bereich gibt es doch einiges besseres.

Replace All Types 2: Das gleiche nochmals, in einer etwas anderen Version.

Escape from Voomus: Ein kleines Labyrinthspiel. Man stürzt mit seinem Raumschiff ab und muß auf dem fremden Planeten nun versuchen, wieder davon wegzukommen. Sehr interessant zu spielen.

Die Mozel Tozel Sound Demo Sammlung: Hier kann man 26 kleine Soundeffekte abrufen, die man dann auch z.B. in eigenen Programmen verwenden kann, die Effekte reichen von einer einfachen Explosion bis hin zum Hyperwarp.

Sawfish Synthesizer 5: Ein kleines Musikkeyboard für einfache Musik.

MGs Quest For The Right Sound: Nochmals eine Art Musiksynthesizer.

The Space Factory: Hierbei handelt es sich um ein gutes und interessantes Wirtschaftsspiel, allerdings in englischer Sprache.

Spaceway: Und wieder ein kleines Flugspiel. Man muß mit seinem Raumschiff eine bestimmte Zeit lang durch den Kanal fliegen, ohne dabei irgendwo anzudocken.

Schriftarten: Hier kann man eine Schriftart wählen und gut. Naja.

Jack Rabbit: Auch dies ist ein Spiel, bei dem ich nicht ganz begreife, worum es geht. Es sieht aus, wie auf einem entfremdeten Schachbrett. Vielleicht findet es ja einer von Euch raus, um was es hier geht.

Warlords: Die etwas andere Pong-Variante. Ausgelegt für einen oder zwei Spieler. Macht aber irren Spaß, zieht es Euch einfach mal rein.

Menuett: Noch eine Musikdemo, diesesmal vom guten alten Mozart (das Orginal - Insiderjoke).

3-Voice: Eine recht nette Musikdemo, die Melodie hört sich sehr gut an, wenn man das noch mit einem Composer richtig rausholt, dann kann man daraus noch einen richtigen Ohrwurm machen.

Turbo-Basic Demo: Zeigt nette Effekte, wie man in Turbo-Basic eine senkrechte Laufschrift erzeugt und dazu noch einen kleinen Sound abspielt.

Jumping Ball: Eine weitere Demo, die einen plasmischen Ball zeigt, der auf dem Schirm umherspringt, inclusive Schatteneffekt.

Alienworld: Ein tolles Ballerspiel, bei dem man auch darauf achten muß, daß man die richtige Höhe hat, damit das feindliche Schiff abgeschossen wird. Gute Grafik.

Woorly - The Worm: Ein Wurm-darf-sich-nicht-in-den-Schwanz-beißen-Spiel, das aber direkt Spaß macht und eine lustige Grafik hat. Zudem dieser Wurm Bananen verspeißt. Lustiglustig.

Trampoline: Ein Spiel, das vom Prinzip her in Richtung Miner 2049er geht, allerdings gerät man in die verschiedenen Stockwerke nicht über Leitern, sondern durch einen Sprung auf ein Trampolin.

Nypy: Wieder ein tolles Labyrinthspiel mit lustiger Grafik. Man befindet sich in einer Höhle und muß hier nun entkommen. Aber Vorsicht! Nicht mit den Mini-Vulkanen zusammenstoßen!

Glip: Und noch ein Labyrinthspiel. Auch wieder mit lustiger Grafik und diesesmal kann man sich sogar eine von drei Spielfiguren heraussuchen.

Breakout Construction Set: Eine Arkanoid-Variante, nur diesesmal kann man sich die Levels selber zusammenstellen. Die Grafik ist nicht ganz so gut, wie bei dem Spiel von der ersten Diskette, aber da man sich hier die Screens selber definieren kann, macht auch diese Version Spaß. Man kann die Levels dann auch abspeichern und wieder einladen. Sicherlich nicht schlecht. Würde mich nicht wundern, wenn es bald die ersten Leveldisketten zu diesem Spiel geben sollte.

Eagles Castle: Und nochmals ein Textadventure, diesesmal hat es der Autor aber in deutscher Sprache verfaßt. Ganz nett.

Best.-Nr. PD 262 DM 7,-

Abschließend möchte ich noch vermerken, daß sich der Autor sehr viel Mühe mit der ganzen Software gemacht hat. Das sieht man den einzelnen Programmen deutlich an. Mir ist aufgefallen, daß die Titel recht alt sind, aber dennoch eine gute Qualität aufweisen. Hoffentlich programmiert der Autor weiter und beschert uns noch weitere Disketten dieser Machart. Sie bieten recht viel, zudem aus allen Bereichen etwas und sind zum Supergünstigen PD-Preis zu erhalten.

Aber machen wir mit den weiteren PD-Disketten weiter, die zum Glück nicht mehr so sehr ausarten, was die Beschreibungen betrifft.

MD8-Files

Für Freunde der MD8-Files, die z.B. den Fampy-Player haben, gibt es hier auf sechs beidseitig bespielten Disketten neues Material für Ihren Player. Allzuviel kann man über dieses Thema nicht sagen, was sich auch mal positiv auswirkt, da dann diese PD-Beschreibung recht kurz ausfällt.

Best.-Nr. PD 263 A-F DM 29,-

Mega-Demos III

Auch diese Ausgabe haben wir wieder eine Diskette mit Demos für alle Freunde dieser kleinen Streiche. Wir bringen jetzt erstmal immer wieder einen Teil dieser Demoserie. Sollte Euch dies weniger zusagen und Ihr lieber andere Demos sehen wollt, so schreibt uns, wir setzen dann die Weiterführung der Mega-Demos Serie ab, aber ich persönlich finde, daß es eine sehr gute, umfangreiche Sammlung darstellt. Aber beginnen wir nun mit der Besprechung der einzelnen Demos:

Music Hall 88: Eine Zusammenstellung mehrerer toller Musiken. Super gelungen ist auch die Melodie während des Ladevorgangs.

Last Fucked Demo: Eine tolle Demo mit super Effekten.

Robocop: Erstmal wird eine ST-Oberfläche simuliert und das eigentliche Demo daraus geladen. Per Space kann man wählen zwischen dem Robocop Bild oder man kann sein eigenes Bild zeichnen.

Studio Dream: Eine sehr umfangreiche Demo, die es in sich hat. Anschauen und staunen! Die Grafiken sind genial geworden und die Animationen dazu, wow!

Music Hall 89: Grafikanimationen während des Ladevorgangs, das könnt Ihr per dieser Demo sehen. Super Grafik und tolle Sounds per Tastendruck.

Insgesamt gesehen eine mehr als fantastische Zusammenstellung von sehr vielen tollen Demos, die einen wahren Augenschmaus entfachen.

Best.-Nr. PD 264 DM 7,-

Abschließend noch ein paar Worte: Die PD-Ecke ist diesesmal sehr umfangreich geworden, was aber auch daran lag, daß ich versuche, jedes Programm kurz zu erklären, ich hoffe, daß dies auch in Eurem Sinne ist.

Wir wünschen Euch nun noch viel Spaß mit diesen PD's und bestellt Euch mit der nächsten Bestellung gleich diese SAWFISH-PDs mit, es lohnt sich wirklich, für so wenig Geld habt Ihr noch nie soviel tolle Software bekommen. Aber ich will jetzt zum Ende kommen, die PD-Ecke ist schon mehr als überlang und ich hoffe, daß Bwana Rätz alles durchgehen läßt.

Euer Powersoft-Markus.

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

PD-MAG 4/94

Wieder einmal ist die Verlängerung der Mitgliedschaft bei Power per Post hinter uns und wieder einmal hat sich das PD-Mag mit fast unveränderter Leserzahl aus der Affaire gezogen. In unseren schweren Zeiten ist dies ein sehr positives Zeichen, denn die Leser scheinen ja wohl vom PD-Mag überzeugt zu sein.

Auch in dieser Ausgabe habe ich mir große Mühe gegeben, das Vertrauen der Leser zu rechtfertigen. So erwarten Euch diesmal 6 Softwaretests, die Speedy 1050 wird genauer unter die Lupe genommen und in der Tips und Tricks-Ecke gibt es jede Menge



Schummelpokes zu den bekanntesten Spielen. Im Basickurs setzen wir die Mini-Serie über Scrolling in Atari-Basic fort und es gibt einiges an interessanten Neuigkeiten rund um die Atari-Szene.

Insgesamt wartet diese Ausgabe mit 20 Texten und ca. 100 Bildschirmseiten auf. Natürlich kommt auch die Software nicht zu kurz. Wie immer ist der CSM-Editor mit dabei. Für die Knobelfreunde habe ich das CIA-Abenteuer, ein lustiges Adventure in deutscher Sprache mit auf die Disk gepackt. Die Ace-Demo von Magnus Soft ist ebenfalls mit dabei.

Für den Einsteiger in Atari-Basic sind die Programme Magic, Screendump und Lauf2 sicher das richtige. Bei Lauf2 handelt es sich um das Listing zum Basicskurs, Ihr braucht also nichts mehr abtippen.

Für Leute, die oft mit Bilanzen arbeiten ist Graphix.bas sicher das optimale. Dieses Bilanzgrafikprogramm bietet auch die Möglichkeit Tabellen abzuspeichern.

Zum Schluß ist da noch Reversi, eine recht Spielstarke Othello-Variante.

Die komplette zweite Disk wird diesmal von der Cool-Emotion Demo beansprucht. Ich finde, diese Demo ist den Platz wohl Wert.

So, wie Ihr seht ist trotz der Cool-Emotion Demo für jeden etwas dabei. Und nun seid mal ehrlich, wo kriegt Ihr so einen Haufen an Informationen und Software zu einem so günstigen Preis? Natürlich nur hier bei Power per Post! Also, fackelt nicht mehr länger sondern greift zur Bestellkarte und holt Euch Euer PD-Mag 4-94 für nur 12,- DM oder gleich das Halbjahresabo für nur 25,-DM! Es lohnt sich!

Best. Nr. PDM 494 12,- DM

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 56.

Syzygy 4/94

Auf in ein neues Halbjahr SYZYGY. Leider sind die Prüfungen immer noch nicht ganz vorbei, wir beide haben noch mündliches vor uns, sodaß auch diese Ausgabe wieder in totalem Streß entstand (besser gesagt zu der Zeit, als dieser Text geschrieben wurde muß es eigentlich noch "entstehen wird" heißen). Aber was wäre ein Syzygy, das mal nicht im Streß entsteht, das wäre ja langweilig.

Leider müssen wir auch diesesmal wieder sehr viel selbst erledigen, denn wir bekamen nur von zwei

SYZYGY

Abonnenten Post, die uns mit Textbeiträgen unterstützen. Herzlichen Dank einmal an dieser Stelle an alle Artikelschreiber der Vergangenheit, Ihr wißt gar nicht, wie sehr Ihr uns immer unterstützt habt.

Leider haben wir es zur Ausgabe 3/94 immer noch nicht geschafft, die Gewinner unseres Wettbewerbs bekanntzugeben, es ging immer alles im Prüfungsstreß unter, aber wir haben es uns fest vorgenommen, es mit dieser Ausgabe endlich anzupacken. Was Ihr in dieser Ausgabe genau lesen werdet, das wissen wir auch noch nicht zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes. Wir haben ja schließlich noch eine Woche Zeit, das Syzygy an PPP zu schicken.

Wir werden wieder versuchen, allgemein über die XL/XE-Szene zu berichten, haben zwei Leserbriefe, ein paar Testberichte, einen Bericht der Messe in Halle, die dort im April stattfand und ja, hmm, was haben wir noch? Naja, sagen wir es mal so:

Wir werden wieder eine geballte Ladung Lesestoff auf Euch loslassen. Wir werden unser Konzept weiterführen und Software nur als Ergänzung nehmen, unsere Leser meinen, wir

sind damit auf dem richtigen Weg, denn nochmals schon 1000mal gesehene PD-Software zu veröffentlichen, darauf haben wir ehrlich gesagt keine Lust.

Wir bieten unseren Lesern lieber viel Lesestoff, auch wenn ein Tester anderer Meinung ist, dem es scheinbar zu mühsam ist, die Diskette zu wenden, aber lest zu diesem Thema einen seperaten Artikel in diesem Atari-Magazin.

Laßt euch einfach überraschen, was Euch erwarten wird, ich denke nicht, daß wir Euch enttäuschen werden.

Best.-Nr. AT 307 DM 9,-

DISK-LINE 29

Hier kommt für die heißen Tage eine Menge cooler Software für alle ATARI XL/XE-Besitzer:

Bei **BAUM DES PYTAGORAS** kann man Fraktale mal ganz anders erleben, denn gemäß dem Satz des Pytagoras wird er hier aus lauter Quadraten zusammengesetzt, wobei man selbst wählen kann, wie fein oder grob die Zeichnung werden soll, und dies sogar in Farbe!

Für gute Unterhaltung wird auch unsere **FILMDEMO** sorgen, dort wird



ein actionreicher James-Bond-Trickfilm gezeigt, bei dem an Munition genausowenig wie an List und Tücke gespart wird!

Wem das nicht aufregend genug ist, der sollte sich am Spiel **HELICOPTER XT3** versuchen, bei dem neben einer bunten Grafik auch noch tolle Musik geboten wird und man sich bei einem neuen Rekord sogar in die Siegerdatei eintragen kann.

Zur Entspannung eignet sich unsere Musikdemo **GET OUT YOUR LAZY BED** ganz gut, man kann eine witzige und ziemlich lange Melodie hören.

Für alle, die an Chemie interessiert sind, bietet diese Ausgabe das **CHEMIEABFRAGE-PROGRAMM**. Dabei wird das Periodensystem der Elemente abgefragt - die einzelnen Elementesymbole genauso wie deren Namen.

Zu Lachen gibt es dann etwas beim **SCHERZFRAGENPROGRAMM**, bei dem man Scherzfragen gestellt bekommt und später die Antwort erfährt. Man kann es auch beliebig erweitern und verändern.

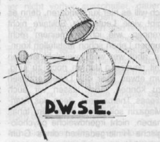
Außerdem wartet das Quizspiel **ANSWER** auf Sie: Zu fünf Gebieten werden mehrere Fragen gestellt, bei dem es auf Ihr Allgemeinwissen ankommt. Werden viele Fragen richtig beantwortet, winkt sogar eine Überraschung! Auch Mausbesitzer werden sich freuen, denn man kann dieses Programm mit der Tastatur und der Maus bedienen!

Sie sehen, es gibt auf dieser Ausgabe wieder viel zu entdecken, deshalb schnellstens besorgen, starten, sehen und ausprobieren!

Best.-Nr. AT 308 DM 10,-

Doc Wire's Solitaire Edition

Falk Büttner alias Futurevision hat wieder ein neues Spiel der XL/XE-Gemeinde offenbart. Es handelt sich dabei um eine Umsetzung des Brettspieles SOLITAIRE. Aber beginnen wir einmal ganz von vorne, beim Laden der Diskette. Nach kurzer Ladezeit erscheint ein schönes Ladebild und eine tolle Titelmelodie ertönt, die aber leider nach ein paar Minuten zu nerven beginnt. Aber es ist ja nur das Titelbild und man kann es mit der START-Taste jederzeit wieder abbrechen.



Die Nachricht erscheint, ob man die Spielanleitung sehen will. Jetzt wird auch klar, warum keine Anleitung dabei war, sie befindet sich nämlich auf dieser Diskette und ich hatte schon gedacht, ich bekomme wieder so eine halbfertige Testversion zu Gesicht und bekomme nachher wieder von allen den Anschiß, daß ich nur die Hälfte der Features erwähnt habe, die tatsächlich vorhanden sind, aber im vorliegenden Programm scheint dies ja nicht der Fall zu sein. Aber widmen wir uns nun einmal dieser Spielanleitung: "Die Welt ist entsetzt, denn Doc Wire hat wieder zugeschlagen.

Um für seine scheußlichen Experimente eine Versuchsperson zu besitzen, schlich er sich nachts in Dein Zimmer und entführte Dich, um Dir Dein Gehirn herauszusaugen. Scheinbar war es Dein Flehen und Betteln (oder die Tatsache, daß du einen kultigen XL/XE besitzt), oder der Vollmond in dieser Nacht, der den Doc dazu bewog, Dir noch eine letzte Chance zu geben. Er führte Dich in einen dunklen Raum, in dem nur ein Tisch und ein Stuhl standen. Auf dem Tisch befand sich ein Solitaire Brettspiel.

GAMES

Wenn es Dir nun gelingen sollte, die Figuren so abzuräumen, daß nur noch eine einzige übrigbleibt, hast du Deine Freiheit wieder, andernfalls bedeudet es für Dich den Tod." Soviel einmal zu der etwas morbiden Vorgeschichte, Frankenstein lebt oder so ähnlich. Naja, lassen wir das jetzt einmal und widmen uns dem eigentlichen Spiel.

Ich will es hier kurz erklären, denn es gibt viele Leute, die Solitaire nicht kennen, wie ich in meinem recht jungen Leben schon feststellen konnte, aber wer weiß, vielleicht ist man mit neunzehn Jahren noch zu jung, um etwas über das Leben erzählen zu können. Aber lassen wir auch dieses Thema sein, denn das Atari-Magazin soll ja den Atari zum Inhalt haben, nicht irgendwelche psychologische Hintergedanken eines Grünschnabels.

SOLITAIRE ist ein Denkspiel für einen Spieler und das Spielfeld hat die Form eines großen Pluszeichens. Das gesamte Spielfeld ist nun mit Steinen belegt und man kann sich einen Stein heraussuchen, den man verschwinden lassen möchte. Denn das Spiel sieht so aus, daß man einen weiteren Stein verschwinden lassen kann, indem man mit einem Stein über einen anderen springt und das Feld nach diesem Stein frei ist. So ist es nun die Aufgabe, das Spielfeld zu räumen, daß nur noch ein einziger Stein übrig bleibt, den man ja nicht abräumen kann.

Bei dieser Version kann man nun mit der "A"-Taste während des Spieles aufgeben, falls man keine Möglichkeit mehr sieht, die Musik kann mit der "M"-Taste ein- und wieder ausgeschaltet werden und mit "Q" wie Quit verläßt man das Spiel in Richtung Self-Test.

Ist das Spiel geladen, sieht man das Spielfeld und einen netten grafischen Hintergrund und kann gleich loslegen, gespielt wird mit dem Joystick. Die Grafik ist sehr nett anzusehen und die Steine werden auch nicht kurz mal umgelegt, sondern werden schön weich und langsam auf das neue Feld bewegt, kurzum, es ist sogar ein wenig Animation vorhanden.

Die Hintergrundmusik fängt nach ein paar Minuten an, zu nerven, was aber vielleicht nicht nur an der Musik selber liegt, sondern daran, daß ich sonst auch keine Plastikmusik höre. Spielen läßt sich recht gut und es macht auch Spaß.

Man wird zwar nicht süchtig von diesem Spiel, aber es endet so, daß man es zwischendurch immer wieder einmal hervorkramt und sich das ganze antut; für zwischendurch die kleine Mahlzeit, ähh das kleine Spielchen meine ich natürlich. Kurzum ein nettes Spiel zu einem netten Preis.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 305 DM 19,-

Mr. Do

Hallo Freunde,

Diesmal habe ich einen echten Klassiker im Test, und zwar Mr. Do! Mr. Do ist ein Gärtner, der in seinem Garten Kirschen ernten möchte. Dabei wird er allerdings von fiesen Monstern angegriffen. Zum Glück kann sich unser kleiner Gärtner mit der lustigen, roten Zipfelmütze gut wehren. Er kann eine Zauberkugel werfen, die ein Monster vernichtet und dann wieder zu Mr. DO zurückkehrt.

Das ganze Spiel ist ausgesprochen auf niedlich zurechtgemacht. Die Monster sehen nicht gerade fies aus und unser kleiner Held ist in seinem Rot-Weiß gepunkteten Anzug wirklich nett anzusehen. Die Hintergrundgrafik gibt sich dann eher einfach. Der ganze Garten benimmt sich etwas seltsam, da man sich immer einen Weg hinein graben muß. Über Gras laufen ist also nicht drin. Ist aber auch ziemlich unwichtig. Das Spiel wird ab dem 4. Level recht flott. Dann erscheinen bis zu 10 Monster pro Level.

Es gibt 3 Sorten von Monstern:

Alphamonster, diese Monster tragen Buchstaben auf der Brust. Hat man durch Abschuß dieser Buchstaben das Wort EXTRA zusammengesammelt, gibt's ein Extraleben und der Level gilt als gelöst. Hierbei wird ein niedliches Bild mit Musik gezeigt.

Blue Combos, diese Monster kommen nur zum Vorschein, wenn Mr. Do einen Bonusgegenstand einsammelt. Man kann sie alle abschießen oder sie in Äpfel verwandeln, wenn man das begleitende Alphamonster erledigt.

Zum Schluß gibt's da noch die ganz normalen Monster. Sind hiervon alle erledigt, ist der Level ebenfalls gelöst. Diese Monster können sich beim erscheinen der Blue-Combos nicht mehr bewegen. Wenn also nur noch wenige von ihnen da sind, kann man besser diese Ausschalten als sich mit den schnellen Combos einzulassen.

Wer nicht gerade der Monsterjäger ist, kann die Level auch durch einsammeln aller Kirschen beenden.

Mr. Do ist ein sehr amüsantes und sehr schnelles Spiel, das eher in die Sparte Geschicklichkeit gehört. Die Grafik wird aus einer schrägen Draufsicht gezeigt und ist gut gelungen. Der Sound paßt ausgezeichnet zum lustigen Spiel und die Motivation hält sehr lange an. Toll ist auch, daß mit 2 Spielern gespielt werden kann.

Leider ist dies nicht gleichzeitig möglich, aber was soll's, man kann nicht alles haben. Wer ein lustiges Spiel mit hoher Langzeitmotivation sucht ist hier gut beraten. Ich kann Mr.Do nur empfehlen.

Wertung von 1=mies bis 10=super

****

*Grafik 7 *

*Sound 7 *

*Motivation 9 *

*Gesamt 8 *

****

Knapp am Hit vorbei, aber dennoch sehr gut!

Sachsa Röber

Final Legacy

Und wieder haben wir etwas aus den dunklen Ecken herausfischen können, was Euch vielleicht an Spiel interessieren könnte. Es handelt sich hierbei um FINAL LEGACY, sicherlich einem besseren Strategiespiel mit Action-Elementen, das zudem noch eine sehr gute Grafik bietet. Doch alles einmal der Reihe nach.



Du bist Kommandant auf dem Zerstörer "Legacy" und Dein Ziel ist es, das von feindlichen Armeen besetzten Gebiet zu befreien, daß Dein Land wieder in Ruhe sein Leben leben kann und wieder Frieden einkehrt.

Hast Du das tolle Titelbild überlebt und das Spiel gestartet, findest Du Dich auf der Karte wieder, auf der Du das Zielgebiet siehst. Deine eigene Position, die verschiedenen Städte, die es zu befreien gilt und dann noch Stationen, wo Du wieder Sprit für Dein Schiff auftanken kannst. Sobald alle Städte wieder zurückerobert sind, geht's weiter; diesesmal hast Du einen höheren Rang und auch das Spiel im allgemeinen wird etwas schwerer.

Du steuerst die Legacy und durch einen Kreis rundherum wird quasi der Einflußbereich angezeigt. Jetzt kannst Du auf Städte gezielt zufahren, wirst aber vielleicht von der Luft und vom Wasser her attackiert.

Aber was heißt hier eigentlich oder? Oftmals ist es so, daß alles auf einmal kommt. Übel wird es, wenn man nebenher noch eine Stadt befreien will und auch noch vom Landweg aus angegriffen wird. Aber auch die Feinde haben verschiedene Schiffe, so kannst Du Transporter versenken oder aber Du triffst auf einen Zerstörer, oder gleich eine ganze Kolonne Zerstörer, dann wird's lustig.

Der Seekampf sieht dann so aus, daß man noch den Bug des eigenen Schiffes sieht und dann sich in kleinen Kreisen bewegen kann, bis man das feindliche Schiff gefunden hat, und dann kann losgeschossen werden oder man versucht, den abgefeuerten Torpedos der feindlichen Schiffen auszuweichen, bevor sie einen treffen. Der Luftkampf sieht etwas anders aus. Hier sieht man den Himmel und die anschwirrenden Formationen feindlicher Flugzeuge, diese gilt es nun mit dem Fadenkreuz einzukreisen und abzuballern.

Eine Stadt erobert man anders zurück. Man sieht ein kleines Fenster; dort kann man mit seinem Fadenkreuz in alle Richtungen schauen und sich am Radar orientieren, wo sich noch feindliche Fahrzeuge befinden, eine Stadt ist befreit, wenn alle Fahrzeuge abgeballert sind. Ein Level ist geschafft, wie schon erwähnt, wenn alle Städte befreit wurden.

Das ganze hört sich jetzt hier vielleicht ein wenig monoton an, aber es ist ganz interessant; man steuert alles von einem Hauptbildschirm aus und zudem a) kommt alles anders, b) als man denkt. Und nicht vergessen darf man den Sprit. Es gibt viel zu tun und auch viel zu beachten.

Das Gute ist, daß man nur eine sehr kurze Einarbeitungszeit braucht, besser gesagt vielleicht das erste Spiel, denn es ist alles per Joystick auszuwählen und alles ist in einfachem Englisch gehalten und zudem wurde auch darauf geachtet, daß nichts zu extrem wird, hinsichtlich der Steuerung und des Spielhintergrundes.

Die Grafik ist sehr gut geworden, auch schön bunt und die Animationen sind schön anzusehen, der Sound stimmt auch, von der tollen Titelmelodie bis hin zu den einzelnen Effekten. Der einzige Teil, was mir nicht so sehr gefällt ist der Luftkampf, denn dort wirkt die Grafik ein wenig monoton.

Spielspaß kommt auch auf. Der Schwierigkeitsgrad steigt sehr langsam an, was weniger toll ist. Ein ganzes Spiel, wenn man den Computer nicht vorher ausschaltet, dauert schon ein paar Stunden, bei "Final Legacy" handelt es sich also nicht um ein Spiel für kurz mal zwischendurch, man muß sich schon ausgiebiger damit befassen, aber dennoch macht es immer wieder Spaß. Spielt man es andauernd, wird es schnell langweilig, aber so jede Woche einmal, das geht in Ordnung und auch der Spielspaß bleibt erhalten.

Mit Sicherheit ein tolles Spiel auf diesem Steckmodul, eine Anschaffung lohnt sich schon.

Best.-Nr. ATM 1 DM 24,90

Galaxian

Blast Or Be Blasted - ein Klassiker von 1982 meldet sich zurück. Schon damals, als es erschien, bot es recht viel, vor allem was die vielen Farben anbelangt. Es handelt sich um ein Ballerspiel, in dem man als Spieler am unteren Schirmrand einen Raumgleiter steuert und alle anderen Aliens auf dem Schirm abballern sollte, bevor denen es gelingt, den Gleiter des Spielers abzuballern.

Es ist aber nicht so, daß sich die Aliens nur am oberen Schirmrand



herumtummeln, nein, sie schießen auch auf den Spieler und von Zeit zu Zeit wagt es auch ein Gleiter oder gleich ein ganzer Trupp Aliens aus der Angriffsformation auszubrechen und gen Spieler zu steuern. Da heißt es Obacht geben, nicht daß man noch ausversehen in einen Schuß eines angreifenden Aliens reintigert.

Grafisch geht das Spiel in Ordnung, es bietet eine abwechslungsreiche Grafik mit stellenweise sehr vielen Farben, die Animationen gehen ebenfalls in Ordnung. Der Sound besteht leider nur aus ein paar üblen Schußgeräuschen.

Aber man muß dem Spiel zugutehalten, daß es doch Spaß macht, endlich mal wieder ein ganz einfaches Ballerspiel zu spielen. Zudem muß man mit den Schüssen aufpassen, denn man kann nicht wie wild durch die Gegend ballern, sondern kann immer nur einen Schuß abfeuern und der nächste kann erst abgefeuert werden, wenn etwas getroffen wurde oder der Schuß den oberen Schirmrand erreicht hat und somit nichts mehr getroffen werden kann. Eine gewisse Einteilung wird also vorausgesetzt, jedenfalls in höheren Leveln; in den ersten paar stellt dies noch kein Problem dar.

Freunde von Ballerspielen werden sicherlich schnell Gefallen an diesem Spiel finden, denn es ist wahrlich ein Klassiker, wie eben Asteroids oder Space Invaders und Klassiker sind eben unantastbar.

Aber auch schon rein als Sammelstück ist dieses Modul sehr wertvoll und gut zu gebrauchen, denn irgendwann wird es dieses Spiel auch nicht geben, denn neue Steckmodule werden ja nicht produziert und nun können wir eben solange liefern, wie der Vorrat reicht. Blast Or Be Blasted (wobei wir wieder beim Thema wären).

Best.-Nr. ATM 2 DM 24,90

Ballblazer

Und auch noch eine Art Sportspiel haben wir hier vorliegen, mit Ballblazer, einem Actionspiel mit Fußballelementen. Das ganze spielt weit draußen im Universum, es ist das Jahr 3097 und Du hast Dir dieses Jahr vorgenommen, der Champion des Universums zu werden.

Das Spektakel findet auf einer Plattform statt und Du kannst gegen den Computer antreten oder einen weiteren menschlichen Spieler. Jeder Spieler, sei er nun maschinell oder Mensch steuert von einer Raumbasis aus einen kleinen Gleiter über die Plattform. Mit diesen Gleitern, die in einem affentempo darüber hinwegfegen, ist es nun das Ziel, den Energieball, der durch die Gegend schwirrt, in das gegnerische Tor zu bringen.



Das ist aber nicht allzueinfach, denn das Tor jedes Spielers bewegt sich hoch und runter. Gespielt wird nun gegen die Zeit.

Der Bildschirm ist gesplittet, ein Spieler übernimmt die obere Hälfte, der andere die untere Hälfte und da alles wahnsinnig schnell ist, kommt es des öfteren vor, daß man die Orientierung verliert. Dies ist ein kleiner Mangel bei diesem Spiel, es hätte noch eine kleine Anzeige in die Ecke sollen, wo das gesamte Spielfeld verkleinert von oben zeigt, damit man eine Orientierung hätte, aber vielleicht wäre dann ein wenig der Spielspaß flöten gegangen, denn es macht auch immer wieder Spaß, sich wieder zurechtzufinden.

Die Grafik ist sehr gut geworden. Alles ist bis ins feinste ausgearbeitet, die Farben, die Animationen und die Geschwindigkeit stimmen. Die Programmierer von Lucasfilm, die uns auch schon "Rescue on Fractalus" bescherten, haben bei Ballblazer bei der Grafik wieder voll reingelangt. Auch die Soundeffekte stimmen wieder und stimmen einen voll auf das Geschehen ein. Es kommt selten vor, daß die Effekte so gut zum Spielgeschehen passen, wie dies bei den Lucasfilm-Games der Fall ist. Der Spielspaß ist phänomenal.

Gegen einen weiteren menschlichen Spieler steigert sich dieser ins unendliche, man kommt gar nicht mehr so schnell davon los. Ich denke immer zurück - letzten Winter die Ballblazer-Zocker-Nächte, wie wir sie später nannten. Da begannen wir abends um 18 Uhr, wollten uns gegen 21 Uhr mit ein paar anderen somewhere here in Heilbronn treffen, gegen 22 Uhr riefen sie an, wo wir bleiben würden. Dies ist allerdings kein Einzelfall, sondern war ständig der Fall. Wir spielten und spielten, trugen regelrechte Meisterschaften aus. Dieses Spiel macht süchtig, was anderes fällt mir dazu nicht ein.

Da das Spiel auf Steckmodul ausgeliefert wird, entfallen auch die Ladezeiten voll und ganz, sodaß man gleich nach Einschalten des Computers mit dem Spielspaß loslegen kann. Aber sagt später nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt, bei Ballblazer entsteht ein Mords Spielspaß und die Zeit vergeht schneller als beim Hyperwarp-Flug.

Best.-Nr. ATM 3 DM 24,90

Hardball

Diese Ausgabe können wir auch einmal ein Sportspiel präsentieren. Trotz der anstehenden Fußballweltmeisterschaft handelt es sich nicht um ein derartiges Spiel. Vielmehr wohl um Amerikas Volkssport Nummero eins, Baseball. Dieses Spiel hat ja jenseits des großen Teiches den Stellenwert, den Fußball bei uns einnimmt. Mit diesem Steckmodul könnt Ihr nun den Flair dieser Sportart einfangen und alleine gegen den Computer oder zu zweit Euer Können unter Beweis stellen.

Das Ziel von Baseball ist es, soviel Leute wie möglich durch das Ziel zu

ATARI magazin - Module

bekommen. Dies funktioniert auf folgende Weise: Der Gegenspieler übernimmt die Rolle des Ballwerfers. Dieser versucht nun, an Dir vorbeizuschießen und wendet allerlei Tricks dabei an, denn nach dem dritten Ballwurf ohne Trefferfolg scheidet der eigene Spieler aus.

Trifft aber der Spieler den Ball, dann geht's ab. An den verschiedenen Stationen kann man pausieren und läuft nicht Gefahr, ausgeschieden zu werden. Ausgeschieden werden kann man, indem der, der den Ball fängt diesen an die nächste Station, wo der Läufer hinkommen würde, wirft.



Trifft der Ball dort vor dem Spieler ein, scheidet der Spieler aus, ansonsten kann er versuchen, weiterzulaufen oder den nächsten Schlag abwarten. Erzielt man mit dem Schlag einen perfekten Treffer, dann fliegt dieser bis in die Tribühnenplätze und wird somit unerreichbar für die gegnerische Mannschaft, was bedeutet, daß man in aller Gemütsruhe einen sogenannten Homerun machen kann, wo alle Spieler, die sich auf dem Feld befinden, ins Ziel laufen. Jeder Spieler, der durchs Ziel läuft, ergibt einen Punkt.

Ich hoffe, ich konnte dieses Spiel einigermaßen erklären, um was es überhaupt grob geht. Denn ich habe immer wieder festgestellt, daß dieses fantastische Spiel in unseren Breitengraden immer noch sehr unbekannt ist.

Baseball ist eine sehr interessante Sportart und mit Hardball bekommt Ihr eine geniale Umsetzung für Euren Atari XL/XE. Die einzelnen Optionen erlauben sehr viel, wodurch das Spiel sehr interessant wird, besonders wenn man sich gegenübersitzt, will sagen zu zweit spielt.

Gegen den Computer zu spielen ist ein wenig öde, denn der ist sehr stark, da macht es gegen einen menschlichen Spieler viel mehr Spaß. Das Spiel wird komplett über den Joystick gesteuert, jeder Spieler übernimmt einen Joystick und ein Team.

Die Grafik könnte man durchaus als phänomenal bezeichnen. Die Autoren haben sich glatt selbst übertroffen. Hardball bietet eine sehr detailreiche, bunte, super animierte, schön anzusehende Grafik, die einen nicht mehr losläßt. Alleine schon beim Ballwurf diese Animationssequenzen, wow. Aber auch sonst wurde an alles mögliche gedacht, was die Grafik ausmacht.

An Sound gibt es viele tolle Effekte zu hören, die hundertprozentig zum Spiel passen und somit den Spielspaß noch erheblich steigern. Überhaupt macht Hardball sehr viel Spaß, besonders wenn man zu zweit spielt, für regnerische Sommertage oder falls man sich mal im Sommer ab und zu vor den Compy setzt, da könnte man sich glatt Hardball antun.

Es ist aber kein Spiel für kurz mal zwischendurch, denn ein vollständiges Spiel dauert schon seine Zeit und wird eigentlich nicht langweilig. Ein rundum gelungenes Spiel, das auf Steckmodul ausgeliefert wird, die ewige Nachladerei von Diskette entfällt also voll und ganz.

Wer sich für mehr Sportspiele interessiert, sollte einmal in der Kommunikationsecke nachlesen, dort habe ich noch einen kleinen Brief verfaßt, den sich jeder Sportinteressierte genauestens durchlesen sollte, falls wir in Zukunft noch mehr Sportspiele veröffentlichen sollten.

Best.-Nr. ATM 4 DM 24,90

Rescue On Fractalus

Es gibt da draußen im All eine Lebensform, die Jaggies, die sind eigentlich gar nicht freundlich auf Menschen gestimmt. Und dann lassen sich die Jaggies auch noch auf dem Planeten Fractalus nieder.

Fractalus ist für uns der wichtigste Planet des Kalamar Systemes. Klar, daß sich die Menschheit dies nicht gefallen läßt und den Planeten zurückerobern will. Dummerweise sind die Jaggies schlauer als man ursprünglich angenommen hat und alle V-Wings wurden abgeballert, die Piloten überlebten aber und tummeln sich nun auf Fractalus herum.

Die Aufgabe von Dir besteht nun darin, diese Piloten vom Planeten zu retten, bevor sie den Jaggies zum



Opfer fallen. Ganz zu Beginn befindest Du dich noch im Mutterschiff weit über der Planetenoberfläche von Fractalus. Doch sobald das Spiel gestartet wird, fliegst Du durch den Startkanal des Mutterschiffes ins All und dann Richtung Fractalus, bis Du auf der Planetenoberfläche angekommen bist.

Jetzt übernimmst Du das Kommando über das Schiff und kannst über die Planetenoberfläche fliegen, Jaggies abballern und Deine eigenen Leute retten. Du kannst in vielen verschiedenen Leveln spielen, je nachdem, wie vertraut Du mit dem Spiel bist.

In Level eins gibt es keine Jaggies, in Level zwei und drei gibt's ein paar Jaggies und ab Level vier gibt es den Leveln entsprechend immer mehr Jaggies; es gibt mehr Bodenstationen der Jaggies und auch Ufos und noch mehr Piloten zu retten. Ab Level 16 dann gibt es die Fractalus-typischen neun-Minuten Tage und Nächte, nachts siehst Du nichts und kannst Dich nur auf Deine Instrumente verlassen. Dies kann aber auch zum Verhängnis werden, wenn Du z.B. einen Piloten retten willst, landest und plötzlich steht ein Jaggie im Raumschiff drin.

Wenn Du so über die Planetenoberfläche fliegst, siehst Du alles aus der Sicht des Cockpits des Raumschiffes und die Gebirge schwirren in atemberaubender Geschwindigkeit an dir vorbei oder Du siehst sie schräg, wenn Du nach links oder rechts fliegst, ein genialer Anblick, den man sich nicht entgehen lassen sollte. Und dann kann man nebenbei noch ein wenig schießen und die Ufos fliegen auf einen zu, also es ist unter Umständen ordentlich etwas los auf dem Screen und dann noch diese Geschwindigkeit dazu, uah, ein Traum der aber Wirklichkeit wurde.

Von der Grafik her wird einiges geboten, da alles Beschriebene noch gut in Farbe gehalten wurde, könnt Ihr Euch schon vorstellen, was Euch so ungefähr erwartet. Schaut Euch alleine einmal das Intro an, ein kleines grafisches Meisterwerk mit einer netten Animation.

Am Sound wurde etwas gespart, es sind nur ein paar Effekte zu hören, aber diese reichen auch vollkommen aus, zudem sind diese ganz gut anhörbar geworden. Man wünscht sich eigentlich nie, daß man die Effekte ausschalten will, denn dazu sind sie wirklich zu gut geworden.

Rescue On Fractalus, der Klassiker von Lucasfilm Games. Das Spiel erfordert zwar eine gewisse Einarbeitungszeit, bis man es richtig flüssig spielen kann, aber es übt einen derartigen Reiz aus, das glaubt man kaum. Hier wurden mehrere Spielgenres vereinigt, ein bißchen Flugsimulator, ein bißchen Ballerspiel und ein bißchen Geschicklichkeitsspiel.

Vielleicht liegt der Reiz des Spieles darin, daß man endlich mal ein Spiel hat, das ein paar Genres vereinigt, ohne allzuschwer zu sein vom Schwierigkeitsgrad her, denn diesen kann man ja von ganz einfach bis kaum schaffbar einstellen, sodaß dieses Spiel auch nach sehr langem spielen nicht langweilig wird.

Geliefert wird der Spielspaß auf Fractalus als Steckmodul und wird trotz seines Alters und seines schon recht großen Bekanntheitsgrad sicherlich noch mehr Anhänger finden. Sobald man sich eingearbeitet hat und weiß wie alles funktioniert, will einen dieses Spiel nicht mehr loslassen, überzeuge auch Du Dich davon. Möge der Saft, äh ich meine die Macht mit Dir sein (war das jetzt Spaceballs oder Star Wars?).

Markus Rösner

Best.-Nr. ATM 5 DM 24,90

SYZYGY 3/1994

Nun liegt schon die dritte Ausgabe des Diskettenmagazins von Markus Rösner und Stefan Lausberg vor. Wie auch bei den vorangegangenen Ausgaben befinden sich die Texte auf beiden Diskettenseiten, außerdem gibt es noch eine Demo (Spinning, Twirling and Rotating von der Stuttgarter ABBUC-Regionalgruppe) und ein Spiel (Dungenlord) zu sehen. Diesmal befindet sich auch nicht mehr der alte Texteditor, sondern stattdessen der weit verbreitete und bedienerfreundliche Compy-Shop-Editor im Magazin, mit dem man Texte nicht nur einfach tippen, sondern auch ausdrucken kann.

Nach dem Booten der Diskette wird wieder eine Weile geladen und dann erscheint das Titelbild mit der Titelmusik. Leider ist es immer noch dasselbe Bild mit derselben Musik wie bei den vorangegangenen Ausgaben. Das wirkt nun doch ziemlich langweilig, denn eigentlich sollte man

ATARI magazin - SYZYGY 3/94

bei einem fast reinen Textmagazin etwas mehr Abwechslung erwarten können. Um sich der Sparsamkeit anscheinend noch mehr zu befleißigen, haben die Autoren diesmal ganz auf einen Scrolltext verzichtet. Einen Willkommensgruß oder eine normale Begrüßung gibt es also diesmal seltsamerweise nicht, obwohl das doch eigentlich dazugehört.

Geht man dann weiter, wird wieder das Textleseprogramm geladen. Dies ist ebenfalls genau dasselbe wie bei den vorangegangegen Ausgaben. Im Inhaltsverzeichnis befinden sich wieder die bekannten Rubriken und eine Menge Berichte über Software und Randthemen.

Sieht man sich die Rubrik "Credits" an, wird man vielleicht erstaunt sein: Dort grüßt Markus viele Leute. Dagegen wäre nichts einzuwenden, aber offenbar haben die mit dem Magazin oder seiner Leserschaft wenig zu tun haben und er grüßt sie auch noch auf eine Art und Weise, die wohl nur sie oder Eingeweihte verstehen.

Dazu mahnt er noch einen, woanders bedankt er sich für die Eröffnung einer Disco. Das mag ja vielleicht mal eine Abwechslung sein, aber hier scheint es doch etwas auszuufern, denn wenn man schon Danksagungen äußert, dann sollten sie sich doch mehr auf das Magazin und seine Leser beziehen und nicht auf irgendwelche Privatsachen, mit denen die Allgemeinheit wenig anfangen kann. Erst ganz am Ende bedankt sich Markus für alle, die das Magazin unterstützt haben. Eigentlich wäre es besser gewesen, damit gleich zu beginnen.

Die Neuigkeiten-Rubrik ist dafür umso lesenswerter. Man wird u.a. über einige neue Spiele, einen neu zu erwartenden Strom polnischer Spiele, über wieder erhältliche Zeppelin-Spiele und die noch anstehenden Messe-Termine informiert. Am Ende wird man noch aufgerufen, sich etwas mehr am Magazin zu beteiligen und mitzuteilen, was am Magazin gefällt und was nicht. Diese Leserbeteiligung ist tatsächlich sehr wichtig, denn auch das beste Magazin ist nur so gut wie seine Leser!

Bei den Wettbewerben wird berichtet, daß es beim letzten Mal mehr Preise als Zuschriften gab und deshalb in Zukunft weniger Preise angeboten werden, denn wenn jeder etwas gewinnt, ist das nicht mehr spannend. Ich frage mich allerdings, ob das nicht nach hinten losgeht und ob sich daraufhin nicht eher noch weniger Leute beteiligen.

Der diesmalige Wettbewerb ist (wahrscheinlich absichtlich) sehr einfach, denn man hat nur drei Fragen zu beantworten, von denen zwei sich allerdings auf die Fragen beziehen, welchen Text man im Magazin sehr gut bzw. sehr schlecht fand, wobei die Richtigkeit dieser Fragen natürlich nicht nachprüfbar ist.



Immerhin ist es eine Möglichkeit, die Meinung seiner Leser zu erfahren. Das merkt man auch deutlich an der Aufforderung am Ende des Textes, eventuell der Antwort einen kleinen Leserbrief beizulegen. Dieser Wettbewerb ist also in Wirklichkeit ein kleiner Meinungstest.

Bei den deutschen Anleitungen sollte diesmal ein ausführliche Analyse des Spiels INSIDE stehen, doch wegen eines Diskettenfehlers (merkwürdig, auch bei der DISK-LINE Nr. 1 gab es bereits einen solchen Diskettenfehler) mußte alles auswendig aufgeschrieben werden. Trotzdem kann man eine Menge über das Spiel erfahren.

Die Spieletips befassen sich diesmal ausführlich mit Tips zum Rollenspiel THE ETERNAL DAGGER, bei dem auch Leute zum Zuge kommen, die keinen Hardware-Freezer oder Speichermonitor besitzen, denn es wird der Diskettensektor vorgestellt, in dem die wichtigen Parameter stehen. Außerdem ist in den nächsten Ausgaben noch eine Reihe Tips zu verschiedenen Adventures vorgesehen.

In dieser Ausgabe gibt es ein sogar zweiteiliges Leserforum, und zwar deswegen, weil der Textspeicher sonst nicht gereicht hätte. Jeder Lesertext wird dort ungekürzt veröffentlicht und beantwortet. Einige Leute geben auch ganz gute Anregungen, so daß man auch hier einiges Neues erfährt und die Leserbriefe ein Beispiel für die sein können, die bisher noch nicht geschrieben haben, aber das eine oder andere ebenso mal mitteilen wollen.

Bei einem Brief geht Markus auch auf das immer gleiche Titelbild ein. Er sagt dazu, lieber ein gutes Magazin statt ein gutes Titelbild und ein schlechtes Magazin hinterher. Nun ja, wenn er meint. Allerdings wäre ein gutes Magazin mit einem guten Titelbild noch besser, das müßte einem doch eigentlich zu denken geben.

Dann werden die Basic-Kurse fortgesetzt, die Software-Hitparade bekanntgegeben, man kann sich wieder Kleinanzeigen und auch die Beschreibungen der Programme auf der zweiten Diskettenseite ansehen.

Danach folgt der außerhalb der Computerwelt liegende Teil, nämlich die Heavy (Metal)- und Tekkno-Corner, Markus beschreibt seine Erlebnisse bei der Musterung durch die Bundeswehr (versehen mit zahlreichen ironischen Bemerkungen) und erzählt im Regionalreport, was es in Heilbronn alles für Discos gibt und was seiner Meinung nach bei denen schlecht und gut ist. Auch die Rubrik Witze fehlt wieder nicht und ist teilweise wirklich amüsant.

ATARI magazin - SYZYGY 3/94

Nun sind die Testberichte an der Reihe. Zuerst wird darauf hingewiesen, daß ein neues Testsystem mit Prozenten eingeführt wird. Dann werden die Spieletests von CAVELORD, DESPATCH RIDER, GLAGGS IT, LIGHTRACES und in der Oldieecke PREPPIE I präsentiert.

Bei der sonstigen Software kann man etwas über die DISK-LINE Nr. 4 lesen (leider wurde der Bericht über die DISK-LINE Nr. 1, der wegen des Diskettenfehlers im Magazin Nr. 1 noch nicht erscheinen konnte, immer noch nicht nachgeholt), das MEGA-MAGAZINE, S.A.M. TEIL 1, die LAZY FINGER DISK 8/2-87 und den WASEO-PUBLISHER lesen.

Der letzte Text ist jedoch mehr ein schlechter Scherz, denn er ist nicht nur sehr unsachlich, sondern es stehen darin auch Angaben, die überhaupt nicht stimmen. Markus behauptet u.a., man müsse sich durch 1000 Vorspänne kämpfen, dabei ist es gerade mal ein kurzer Graphics-2-Bildschirm, wenn man beim Laden die HELP-Taste gedrückt hat.

Dann erwähnt er kurz die einzelnen Programmteile, ohne jedoch darauf genauer einzugehen, und behauptet zum Schluß, er sei nicht der Hammer, nur ein in ein neues Gewand gesteckter "Digitaler Redakteur" (so heißt das wesentlich schlechtere PD-Programm) und vom Kauf würde er abraten, zumal man auf dem PD-Markt eine billigere, etwas schlechtere PD-Version bekomme. Wer je mal die PD-Version ausprobiert hat, wird bestimmt bestätigen können, daß der WASEO-PUBLISHER wesentlich mehr kann, anwenderfreundlicher und komfortabler ist. Außerdem hat Markus damals höchst eigenhändig in seinem 8Bit-Magazin geschrieben, der WASEO-PUBLISHER sei der Hammer schlechthin, wer ihn als Druckerbesitzer nicht hätte, gehöre eigentlich gestraft und selbst Briefe könne man damit schnell und schön schreiben. Damit widerspricht er sich selbst, wodurch leider mehr als deutlich wird, daß man den SYZYGY-Text nicht ernst nehmen kann.

Unter der Public-Domain-Software befinden sich diesmal die Programme ALIENS II (Spiel), GAMEKILLER (Utility), PD-Dash (Spiel) und TNT TERROR (Spiel). In der Demo-Ecke wird die ungarische Demo COOL EMOTION unter die Lupe genommen. Diese ist in der Tat eine der wenigen Demos, die an die berühmte Demo TOP III aus Polen heranreicht und einige Effekte präsentiert, von denen man vorher nie gedacht hätte, daß sie auf einem 8-Bit-Rechner mit 64k RAM möglich sein würden. Dementsprechend positiv fällt auch der Text aus.

Bei den Hardware-Tests kann man sich schließlich informieren, was das Megaram 256 k und der 4-Bit-Soundsampler zu bieten haben.

Abgeschlossen wird das Magazin durch einen Kommentar und die Vorschau, wobei sich da aber ein Fehler der Sonderklasse eingeschlichen hat, denn da steht "Vorschau auf SYZYGY 3/94", aber dabei handelt es sich ja bei der Ausgabe schon. Es muß also ganz klar SYZYGY 4/94 heißen.

Das Spiel auf der zweiten Seite ist ein Action-Labyrinthspiel mit guter Grafik, bei dem man auch etwas Strategie haben muß. Die ARGS-Demo ist auch gut gelungen, aber leider nicht beeinflußbar. Trotzdem ist sie auf jeden Fall sehenswert.

Fazit: In der dritten Ausgabe von SYZYGY gibt es eine Menge Licht, aber leider auch viel Schatten. Bedingt durch den Abi-Stress des einen Autors ist das Magazin vielleicht auch etwas anders ausgefallen als geplant, was sich schon dadurch zeigt, daß etwa 90% aller Texte von Markus stammen. Wem dieses Magazin aber gefällt, der wird auch bei dieser Ausgabe wieder viele Informationen geliefert bekommen und daneben noch eine Demo und ein gutes PD-Spiel, das einen doch ziemlich lange beschäftigen kann.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 302 DM 9,-

Programmiersprachen Teil III

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, ist in dieser Ausgabe eine Übersicht von Befehlen des 6502 Prozessors enthalten. Zudem wird ein Leserbrief veröffentlicht!

6502-Befehle I

(Siehe Tabelle unten)

Leserbrief

Zu dieser Ausgabe des Workshops erhielt ich von Jörg Reichardt, Heppenstr. 7, 65597 Hünfelden, einen Brief (Danke!) zu den Themen:

* Datenverarbeitungsbegriffe
* Prinzip der Datenverwaltung
* Übersicht Programmiersprachen

Der Brief von Jörg Reichardt kann aus redaktionellen Gründen nicht in voller Länge wiedergegeben werden, so daß ich ihn gekürzt habe.

Datenverarbeitungsbegriffe

Bit:

Die kleinste Informationseinheit, die ein Computer verarbeitet, nennt man Bit, eine Abkürzung aus dem Englischen für Binary Digit. Ein Bit kann zwei Zustände oder Werte besitzen:

0 oder 1

Man spricht von einem gesetzten Bit bei einem Wert von 1 und von einem nicht gesetzten Bit bei einem Wert von 0.

Byte:

8 Bit ergeben zusammen ein Byte, der kleinsten Einheit, mit der Computer in der Regel arbeiten. 8-Bit Computer können auf einmal ein Byte verarbeiten, 16-Bit Computer zwei Bytes und 32-Bit Computer 4 Bytes.

BASIC:

Die Programmiersprache BASIC wurde 1961 am Darthmouth College in New Hampshire (USA) entwickelt, sie ist eine vereinfachte Version der Sprache FORTRAN, welche hauptsächlich auf Großrechnern eingesetzt wird. Der Name BASIC ist eine Abkürzung für

Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code,

was in deutsch soviel wie symbolische Allzwecksprache für Anfänger bedeutet.

Prinzip der Datenverwaltung

Die Datenverwaltung setzt sich aus 3 Punkten zusammen:

**** Eingabe***

**** Verarbeitung***

**** Ausgabe***

Datenverarbeitung hat nicht notwendigerweise etwas mit Computern zu tun. Menschen verarbeiten täglich unvorstellbar große Datenmengen, die Datenaufnahme geschieht über die Augen, die Ohren, den Mund, die Nase und über die Haut. Winzige Sensoren erfassen die Umweltdaten und leiten sie auf elektrisch-chemischen Weg an das Gehirn weiter. Dort werden sie verarbeitet und führen zu entsprechenden Handlungen, wie beispielsweise Sprechen oder Schreiben.

Der funktionale Aufbau der elektronischen Datenverwaltung entspricht weitgehend der menschlichen Datenverwaltung. Über Eingabegeräte, Tastatur, Mikrofon, Lichtgriffel, Maus usw., werden Daten eingelesen, danach gelangen sie in das Steuerwerk des Computers, wo sie verarbeitet werden, und die Datenausgabe erfolgt anschließend auf einem Ausgabegerät, Bildschirm, Drucker etc.

Programmiersprachen

Diese sehr kurze Übersicht ist bei weitem nicht vollständig, sondern soll als Anregung an Sie dienen, weitere Sprachen, die Sie kennen, dem Verlag zu nennen. So entsteht dann hoffentlich recht rasch die erste nahezu vollständige Übersicht aller auf den Classic Ataris existierenden Sprachen!

6502- Befehle I

Anweisung	engl. Bedeutung deutsche Erklaerung
ADC	add memory to accumulator with carry addiere Speicher zu Akkumulator mit Uebertrag
AND	"and" memory with accumulator log. Und Speicher/Akkumulator
ASL	shift left one bit in memory or accumulator um 1 Bit nach links Speicher o. Akkumulator verschieben
BCC	branch on carry clear verzweige, wenn das Uebertragsbit geloescht ist
BCS	branch on carry set verzweige, wenn das Uebertragsbit gesetzt ist
BEQ	branch on result zero verzweige, wenn das Ergebnis gleich 0 ist
BIT	test bits in memory with accumulator vergleiche Bits im Speicher mit dem Akkumulator
BMI	branch on result minus verzweige, wenn das Ergebnis negativ ist
BNE	branch on result not equal to zero verzweige, wenn das Ergebnis ungleich null ist
BPL	branch on result plus verzweige, wenn das Ergebnis positiv ist
BRK	force break Unterbrechung
BVC	branch on overflow clear verzweige, wenn das Ueberlaufbit geloescht ist
BVS	branch on overflow set verzweige, wenn das Ueberlaufbit gesetzt ist
CLC	clear carry flag loesche Uebertragsbit
CLD	clear decimal modus loesche Dezimalmodus
CLI	clear interrupt disable bit loesche Unterbrechungsbit
CLV	clear overflow bit loesche Ueberlaufbit
CMP	compare memory and accumulator vergleiche Speicher und Akkumulator
CPX	compare memory and index X vergleiche Speicher und Index X
CPY	compare memory and index Y vergleiche Speicher und Index Y
DEC	decrement memory by one Speicherinhalt um eins verringern
DEX	decrement index X by one Index X um eins verringern
DEY	decrement index Y um eins Index Y um eins verringern
EOR	exclusive or memory with accumulator exklusives Oder Speicher/Akkumulator
INC	increment memory by one Speicher um eins erhoehen
INX	increment index X by one Index X um eins erhoehen
INY	increment index Y by one Index Y um eins erhoehen
JMP	jump to new location springe an die angegebene Adresse (GOTO)
JSR	jump to new location but save return address Sprung zum Unterprogramm (GOSUB)
LDA	load accumulator with memory lade Speicherinhalt in den Akkumulator
LDX	load index X with memory lade Speicherinhalt in Index X
LDY	load index Y with memory lade Speicherinhalt in Index Y

Programmiersprachen

Assembler:

* ATMAS 2

Bezugsquelle: Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Bestellnummer: AT 6

Preis: DM 45,90

* Bibo-Assembler

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: AT 160

Preis: DM 49,-

* Grip-Assembler

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: PD 63

Preis DM 7,-

BASIC-Versionen:

* ATARI-BASIC

Bezugsquelle: eingebaut

* TURBO-BASIC

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: AT 64

Preis: DM 22,-

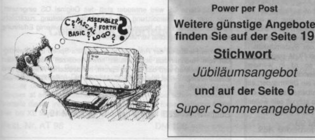
C-Compiler:

* DVC-C-Compiler

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: PD 66

Preis: DM 7,-



Herr Reichardt hat dem Verlag angeboten einen BASIC-Kurs durchzuführen. Ich denke, daß das Interesse an einem solchen Kurs nicht besonders groß ist, da zum einen Kay Hallies mit dem Workshop ATARI-BASIC etwas ähnliches anbietet und zum anderen sich ein BASIC-Kurs auf der PD 75 befindet. Sollten Sie anderer Meinung sein, dann teilen Sie das bitte dem Verlag mit. Wenn sich genügend Interessenten melden, wird der Kurs angeboten.

Herrn Daniel Pralle danke ich für seinen Beitrag in der Kommunikationsecke der letzten Ausgabe des AM. Vielen Dank auch an Uwe Jacob für sein Lob, ich hoffe bald Beiträge von ihm zum Workshop zu erhalten. Ein Leserbrief von Heiko Bornhorst wird in der nächsten Ausgabe veröffentlicht, da dann Pascal das Hauptthema sein soll. Senden Sie bitte bis zum 1. September Beiträge zum Thema "Programmiersprache C" an den Verlag.

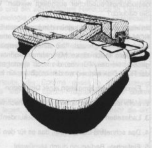
Rainer Hansen

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 — DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 — DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL7XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283 — DM 19,-

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine einhellige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools

Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools

Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

Eprom-Burner V1.6

für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebsysteme brennen möchten, Module herstellen oder Eproms für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (8KB) über 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und das Handbuch machen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langlebige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so preisgünstig! Mußte man früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240 DM 189,-

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residentem DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII- oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion

Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM

Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

NEU: Multipad 3

PORTRONIC hat sich einen Namen mit besonders ausgeklügelten Hardware-Erweiterungen für gängige Homecomputer (C64, ATARI ST, Amiga) gemacht. Lobenswert ist, daß hierbei der ATARI XL/XE in besonderer Weise Berücksichtigung fand. Als Glanzlichter seien der vollautomat. Port-Umschalter und der Stereo-Blaster erwähnt, die bereits in früheren Ausgaben vorgestellt wurden.

Diesmal darf ich Ihnen den neuesten Streich präsentieren:

Universelles Eingabegerät und Hardware-Utility für den Joystickport -so nüchtern könnte man das neue MULTIPAD 3 von PORTRONIC umschreiben. Tatsächlich sind die Möglichkeiten dieses Gerätes so umfangreich, daß es mir sehr schwerfällt, diese in einem einzigen Artikel zu umreißen. Daher möchte ich zunächst mit Äußerlichkeiten beginnen, um mich Schritt für Schritt zu den inneren Werten vorzutasten.

Das Erscheinungsbild

MULTIPAD 3 ist ein nur 10 x 6 x 2,5 [cm] großes Kästchen aus schwarzem, schlagfestem Kunststoff. Durch die günstigen Abmessungen in Verbindung mit den abgerundeten Ecken und Kanten liegt es wunderbar in der Hand.

Auf der Oberfläche sind angeordnet: Zwei 9-pol. D-SUB Ein-/Ausgabeports, fünf langlebige Kurzweg-Drucktaster, ein Drehregler, zwei Leuchtdioden und sieben Schiebeschalter. Über den ersten E/A-Port ist das Gerät über ein 60 cm langes Flachbandkabel mit dem Joystickport des XL verbunden. Die Verwendung eines Flachbandkabels hat den großen Vorteil, daß die nicht benötigte Kabellänge elegant unter dem XL verschwinden kann, wofür die sonst üblichen Rundkabel einfach zu dick sind.

Kurzbeschreibung der Betriebsarten

Über die sieben Schiebeschalter (S1 bis S7) wird das MULTIPAD programmiert. Die 128 möglichen Schalterstellungen entsprechen den verschiedenen Betriebsmodi, womit klar ist, warum ich nicht jedes Funktionsdetail erwähnen oder gar beschreiben kann - daher nachfolgend eine repräsentative Auswahl:

1. Vier Drucktaster sind in der Form eines Kreuzes angeordnet, womit sie als Joypad eingesetzt werden können. Mit beiden Händen gehalten, wird dieses mit dem Daumen der linken Hand bedient, während der 5. Drucktaster bequem mit dem Daumen der rechten Hand betätigt werden kann und als Feuertaste fungiert. Hiermit stellt MULTIPAD ein "stinknormales" Joypad dar, das sich nur durch die Präzisionstaster mit der extrem langen Lebensdauer von der Konkurrenz abhebt - ach ja, da ist ja noch die gelbe Leuchtdiode, die bei jedem Druck der Feuertaste aufleuchtet; Sinn und Zweck erfahren wir gleich.

2. S7 nach vorne geschoben, und schon sieht die Welt ganz anders aus: Das Dauerfeuer wurde zugeschaltet und die gelbe LED blinkt in dem Takt, mit dem nun der "Feuereingang" des Joystickports mit Signalen gepulst wird, ganz ohne Betätigung der Feuertaste. Die Frequenz dieser Pulse kann in einem weiten Bereich von 1 bis 560 Hz stufenlos eingestellt werden; wie wichtig ein einstellbares Dauerfeuer ist, darüber könnte man einen ganzen Artikel schreiben - aber vielleicht glauben Sie mir auch so. Der eingestellte Takt wird durch die rote LED angezeigt.

3. S1 nach links, und das Feuerwerk der gelben LED erlischt: Das Dauerfeuer wird jetzt durch die Feuertaste getriggert. Das bedeutet: Der über den Drehregler eingestellte und über die rote LED angezeigte Takt wird nur bei Betätigung des 5. Tasters an den "Feuereingang" des Joystickports weitergeleitet, was dann auch wieder durch die gelbe LED signalisiert wird. Und da ich ja schon erwähnte, daß PORTRONIC besonders ausgeklügelte Produkte entwickelt, sei noch darauf hingewiesen, daß der Drehregler auch dann (z. B. mit dem rechten Zeigefinger) eingestellt werden kann, wenn beide Daumen mit der Abwehr furchterregender Aliens beschäftigt sind.

4. Da wir gerade bei bösen Aliens sind: Vielleicht steht Ihnen ja ein Copilot zur Seite, der mit einem herkömmlichen Joystick Ihr Raumschiff steuert, während Sie mit getriggertem Dauerfeuer Ihren Gegnern das Fürchten lehren. Dank MULTIPAD 3 steht ein solcher Zwei-Spieler-Modus jetzt in jedem beliebigen Spiel zur Verfügung, das diese Arbeitsteilung eigentlich überhaupt nicht zuläßt. Schließen Sie den Joystick Ihres Copiloten einfach an den zweiten E/A-Port des MULTIPAD an. Tolle Sache, oder?

5. Jeder noch so billige Joystick verfügt, angeschlossen an das MULTIPAD, urplötzlich über Dauerfeuer. Einfach auf "Extern" geschaltet, läßt sich das Dauerfeuer auch über den Feuerknopf Ihres Joysticks auslösen, ohne daß das MULTIPAD berührt werden müßte. Natürlich auch hier mit allen Schikanen wie "permanent", "getriggert" und stufenloser Frequenzeinstellung. Auch diese externe Triggerung signalisiert das MULTIPAD mit der gelben LED !

6. S3 nach vorne und die Maus angeschlossen, und auch die linke Maustaste verfügt über das oben beschriebene Luxusdauerfeuer.

7. Apropos Maus: Schieben Sie einfach S6 nach vorne, und schon versteht der XL die rechte Taste. PORTRONIC denkt halt an alles.

8. Ein Paddle besitzen die wenigsten - bis heute: Schaltet man auf Betriebsart "interne Paddles", so wird das MULTIPAD zum Paddle 1 oder Paddle 2 (auch das läßt sich einstellen), erkennbar an den 0,3 Hz Blinkfrequenz der roten LED. Somit erhält das MULTIPAD 3 die Qualität eines neuen Eingabemediums für den XL, hat man doch nun Joypad- und Paddle-Funktion auf einem Gerät vereint, wobei sich die Feuertaste wahlweise als Paddle- oder Joystick-Feuer programmieren läßt. Auch in dieser

AKTUELL

komplexen Betriebsart bleibt die ergonomische Parallel-Bedienung ganz selbstverständlich erhalten. Eben typisch PORTRONIC.

9. Und da wäre noch die Kombination ...

Ach nein, jetzt reicht's. Ist ja schön, daß auch Maltafel, Zehnertastatur, Lightpen, Trackball usw. unterstützt werden. Die Maltafel z. B. verfügt plötzlich über eine Sprayfunktion mit stufenloser Dichte ...

Bei dem günstigen Preis reichen die aufgeführten Punkte als Kaufrechtfertigung allemal.

Mein privates PAD

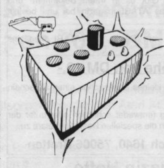
Vielleicht sind Sie von den vorstehenden Ausführungen etwas erschlagen worden. Ich möchte daher kurz beschreiben, wie und warum das MULTIPAD 3 zum festen Bestandteil meines XL-Systems geworden ist.

- Ich benutze meinen XL für alles mögliche, eben nicht nur für Spiele. Da ein Joystick mitsamt seinem Kabel ganz schön Platz wegnimmt, wird er normalerweise abgestöpselt und im Regal verstaut. Ärgerlich, wenn ich ihn dann extra holen muß, nur weil das Menü des Programms XY sich besonders gut mit einem Joystick bedienen läßt, oder ich in ein Programm nur per Feuerknopf hineinkomme, oder ich mir auf der Magazindiskette YZ einen schnellen Überblick über alle Programme verschaffen möchte, von denen einige nach einem Joystick verlangen.

Das MULTIPAD bleibt am Rechner, da es dank des praktischen Kabels und seiner geringen Größe so platzsparend angeschlossen werden kann, daß es quasi nur als Verbreiterung des XLs in Erscheinung tritt - beim Tippen stört es wegen der günstigen Höhe überhaupt nicht, keine Kabel zu sehen, rundum ordentlich.

Brauche ich jetzt in irgend einem Programm eine Joystickfunktion, nehme ich das MULTIPAD noch nicht einmal in die Hand: Sein rutschfester Stand auf den vier nicht zu weichen Gummifüßen erlaubt die Verwendung als "Zusatztastatur", also einfach mit dem rechten Zeigefinger die gewünschte Richtung oder die Feuertaste getippt. Das macht sich auch beim Design-Master (das berühmte Zeichenprogramm von Peter Finzel) enorm gut.

Gleiches gilt natürlich auch für Paddle-Funktionen, die momentan aber noch wenig benutzt werden.



- will ich einen "richtigen" Joystick oder die Maus anschließen, werden diese einfach in's MULTIPAD gesteckt; Umstecken ade. Auf Wunsch beide mit Dauerfeuer.

Ist es Ihnen schon einmal passiert, daß in einem Ballerspiel die Feuertaste nicht zuverlässig funktionierte? Liegt es nun am Programm oder gibt der Joystick langsam aber sicher seinen Geist auf?

Dank der gelben LED am MULTIPAD habe ich immer Kontrolle darüber, ob der Feuerknopf noch korrekt arbeitet oder ob es sich wieder einmal um einen "Schrott-Stick" handelt.

- wie schon vorher in Punkt 8 erwähnt, stellt MULTIPAD 3 ein neuartiges Eingabemedium dar, das ich in eigenen Programmen gerne einsetze. Hier wirkt sich auch günstig aus, daß das MULTIPAD gegenüber einem "normalen" Joypad bzw. Joystick über 15 statt 8 Richtungskombinationen verfügt. Prima. Aber gibt es schon Software für jedermann, der MULTIPADs Multifunktion benutzt? Aber ja:

Hals- und Beinbruch

Es gibt ja einige Skiprogramme, bei denen ein klitzekleines Männlein per Joystick über einen mehr oder weniger langweiligen Bildschirm gejagt wird. Anders bei Superski: Die ganze Szenerie ist aus der Perspektive des Schifahrers zu sehen, ganz unten im Bild erscheinen also (fast) immer die Skispitzen (wenn man nicht gerade gegen ein Hindernis knallt und die unbemannten Ski davonzischen sieht).

Und nun naht die Sternstunde des MULTIPAD: Während sich Stockstöße zum Beschleunigen, Schneepflug zum Abbremsen und Sprünge über Joystickfunktionen steuern lassen, erlaubt das Paddle eine ebenso feinfühlige wie schnelle Richtungsänderung bis hin zum "Wedeln".

Das realistische Fahrgefühl wird noch durch die (seit "Mercenary" schmerzlich vermißte) flüssige 3D-Vektorgraphik unterstützt. Und jetzt der Clou: Per Farbfilterbrille und Druck auf die OPTION-Taste ensteht ein echter räumlicher Eindruck des gesamten Geschehens!

Der Lieferumfang

Mit dem Kauf des MULTIPAD 3 erhält man das erwähnte praktische Anschlußkabel. Da es steckbar ist, läßt es sich auch durch das PORTRONIC-Rundkabel und jede andere Joystickverlängerung beliebiger Länge ersetzen.

Die ausführliche Anleitung in deutscher Sprache ist für das Ausschöpfen des immensen Funktionsumfangs unerläßlich. Aber keine Angst: Die zahlreichen Abbildungen ermöglichen auch dem unbedarften Benutzer einen erfolgreichen Einsatz. Die beiliegende Diskette beinhaltet diverse kleine Programme zwecks Test und Demonstration der wichtigsten Funktionen.

Fazit: Mit knapp 79,- DM (inklusive dem Super-Skiprogramm) ein absolut preiswürdiges Universalgerät "made in Germany", das ich in keinem Fall mehr missen möchte.

Best.-Nr. AT 309 DM 79,-

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 5/94 erscheint August

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-

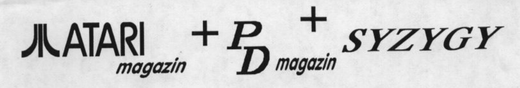
2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (Mai 1994)
Hier nun die Gewinner

1. Doc Wire's Solitaie Edition (Falk Büttner)
2. Font-Maker (Falk Mehnert)
3. Suite Espagnola (Uwe Jacob)
4. Vega's First Demo (Andre Hinze)
5. Infoline (Thomas Herscheid)
6. Multifileloader (Falk Möckel)
7. Brandschutztest (Henryk Menzel)
8. Mensch-ärgere-dich-nicht (Falk Möckel)
9. Chemieabfrageprogramm (Jürgen Hemme)
10. Soundprogrammierhilfen (Ralf Näcker)

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wichtiger Hilferuf an alle!!!

Lieber ATARI-Freund,

noch nie war Ihre Unterstützung so wichtig wie heute.

Sie haben mit Ihrem Abonnement des ATARI magazins Ihre Treue zu uns bereits ausgesprochen.

Aber wie ich schon im Artikel **"Keine Illusion mehr!!! - oder doch?"** darauf hingewiesen habe, ist eine gesicherte Fortführung unserer Arbeit für das ATARI magazin nur im Zusammenhang mit dem PD-MAGazin und dem neuen Syzygy erfolgreich.

Aus diesem Grund möchte ich mit diesem Brief an Sie appellieren unser spezielles Angebot durchzulesen und uns mit Ihrer Bestellung tatkräftig zu unterstützten.

Spezialangebot für Abonnenten

Mit diesem Spezialangebot, das vom Preis her fast geschenkt ist, erhalten Sie die einmalige Gelegenheit für wenig Geld das PD-MAGazin kennenzulernen.

Bitte bedenken Sie, daß wir an der Grenze des machbaren angelangt sind. Dieses preisgünstige Angebot können wir nur ATARI magazin Abonnenten anbieten und verspricht auch nur Erfolg zu haben, wenn Sie sich persönlich dafür einsetzen und mit Ihrem kleinen Beitrag unsere Arbeit unterstützen.

Füllen Sie einfach den Bestellschein aus, und schon bekommen Sie regelmäßig das PD-MAGazin zu Ihrem Vorzugspreis zugeschickt.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

PD-MAGazin zum Kennenlernpreis

Ja, ich möchte die **PD-MAGazin Ausgaben 4/94, 5/94, 6/94** zu meinem speziellen Vorzugspreis von zusammen

nur 20,- DM

Ich bezahle den Betrag in Höhe von DM 20,- per

O Bargeld beilegen (keine weiteren Kosten)

O Scheck/Überweisung (+ 5,- DM)

Vorname	Nachname
Straße	PLZ/Ort
Kunden-Nr.	